

SONY

Digital Video Switcher

DVS-8000/8000C

User's Guide German

BKDS-8010 Switcher Control Panel
2nd Edition

Serial number 10001 and Higher

Bescheinigung des Herstellers

Hiermit wird bescheinigt, daß das Schalteinheit Steuerpult BKDS-8010 in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der EG-Richtlinie 82/499/EWG funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.
Sony Corporation

Hinweis

Gemäß dem Amtsblatt des Bundesministers für das Post- und Fernmeldewesen Nr. 163/1984 wird der Betreiber darauf aufmerksam gemacht, daß die von ihm mit diesem Gerät zusammengestellte Anlage auch den technischen Bestimmungen dieses Amtsblattes genügen muß.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Überblick

Begleitdokumentation zur Digital-Video-Schaltseinheit	
DVS-8000/8000C.....	1-1
Hauptmerkmale.....	1-3

Kapitel 2 Lage und Funktion der Teile

Steckerleiste	2-1
Verkabelungsplan.....	2-4
Klemmenbelegung des Terminal- und Universal- Schnittstellenanschlusses (TERMINAL und GPI)	2-5
Bedienungselement-Blöcke.....	2-8
Überblend/Effekt-Blöcke 1 und 2 (M/E-1 und M/E-2).....	2-10
Bus-Gruppe	2-11
Übergangsteuer-Gruppe	2-12
Überblendsteuer-Gruppe	2-15
Programm/Voreinstell-Block (PGM/PST)	2-19
Bus-Gruppe	2-19
Übergangsteuer-Gruppe	2-20
Überblendsteuer-Gruppe	2-20
Ausblende-Gruppe (FADE TO BLACK).....	2-20
Allgemeiner Bedienungselemente-Block	2-22
Hilfs/Preview-Bus-Gruppe (AUX/PVW)	2-23
Aktivier/Titelsicherungs-Gruppe (ENABLES/SAFE TITLE).....	2-24
Farbhintergrund-Gruppe (COLOR BKGD)	2-25
Masken-Gruppe (MASKS).....	2-26
Tricküberblend-Gruppe (WIPE)	2-28
Regler	2-32
Menüsteuer-Block.....	2-33
Menü-Gruppe	2-34
Hauptmenü-Gruppe (TOP MENU)	2-35
Zuordnungs-Gruppe (DELEGATION).....	2-37
Editier-Gruppe (EDIT)	2-38
Key-Vollbild-Steuer-Gruppe	2-40
Numerik-Tastatur	2-41
Joystick-Gruppe	2-42

Kapitel 3 Bedienen der Schalteinheit

(fortgesetzt)

System-Start	3-1
Grundlegende Bedienungsschritte	3-2
Bildaufbau.....	3-2
Ausgabe des Bildes von einem Block	3-5
Delegations-System	3-7
Schaltzustand der Tasten.....	3-8
Regler	3-9
Wählen des nächsten Übergangs	3-10
Wechseln des Hintergrundes	3-10
Einfügen und Löschen von Key 1	3-10
Einfügen und Löschen von Key 2	3-11
Gleichzeitiges Wechseln von Hintergrund und Keys	3-12
Wählen eines Übergang-Typs	3-13
Überblenden	3-13
Super-Überblenden.....	3-14
Nichtaddier-Überblenden (NAM)	3-14
Voreinstell-Hintergrund-Überblenden	3-15
Tricküberblenden	3-15
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblenden	3-16
Ausführen eines Übergangs.....	3-17
Übergangsautomatik	3-17
Manueller Übergang	3-19
Übergangs-Statusanzeige	3-19
Kombinieren von manueller mit automatischer Übergangsteuerung	3-20
Bedienen des Fading-Reglers im nichtaustauschbaren Bus-Betrieb	3-22
Übergangs-Preview	3-23
Ausblenden zu Schwarz.....	3-24
Key-Operationen	3-25
Überblick über die Key-Operationen.....	3-25
Delegieren der Überblendsteuer-Gruppe	3-27
Wählen des Key-Typs.....	3-27
Wählen eines Füll-Keys	3-31
Wählen des Quell-Keys	3-31
Quell-Key-Inversion	3-32
Key-Masken	3-33
Wählen eines Key-Randes	3-37
Ändern des Key-Randes	3-44
Wechseln zweier Keys.....	3-44
Einfügen und Löschen von Keys	3-45

Kapitel 3

Bedienen der Schalteinheit

Tricküberblend-Operationen	3-46
Übersicht über die Tricküberblend-Operationen	3-46
Delegieren der Tricküberblend-Gruppe (WIPE)	3-48
Wählen der Trickblende	3-50
Modifizieren einer Trickblende	3-57
Modulieren einer Trickblende	3-64
Drehen einer Trickblende	3-66
Ändern der Trickblendenlage und der Bewegungsrichtung	3-68
Modifizieren der Trickblendenkontur	3-70
Wählen der Bewegungsrichtung	3-72
Speichern und Abrufen von Trickblenden	3-73
Begrenzen des Tricküberblend-Stellbereichs	3-74
Löschen der Tricküberblend-Modifikationen	3-75
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Operationen	3-76
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typen	3-76
Einzel-Modus und Dual-Modus	3-78
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend- Modifikationen	3-79
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Übergänge	3-80
Ausführen eines Key-Übergangs mit einer Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung	3-82
Farbhintergrund-Operationen	3-84
Bedienen externer Systemkomponenten	3-86
Prüfen des Titelbereichs	3-87

Kapitel 4

Menü-Operationen

Aufbau des Menü-Systems	4-1
Hauptmenü-Gruppe (TOP MENU)	4-2
Eingabe	4-4
Hinweise zum SWITCHER-Menü	4-7

Kapitel 5

Bedienen des Digital-Multi- Effektors DME-5000

(fortgesetzt)

Grundlegende Bedienungsschritte	5-1
Menüs zum Bedienen des DME-5000	5-2
Wählen des Kanals	5-4
Manipulieren des Bildes mit Joystick	5-6
Inertial- und Bild-Koordinatensystem	5-6
Bild-Translation und Ändern der Bildgröße	5-9
Bild-Rotation	5-13
Manipulieren von Seitenverhältnis, Parallelogrammverzerrung und Perspektive	5-16

Kapitel 5 Bedienen des Digital-Multi- Effektors DME-5000

Hintergrund- und Rand-Funktionen:	
BKGD & EDGE- Menü	5-19
Hintergrund-Farbe.....	5-19
Rand-Funktionen	5-21
Beschneiden.....	5-25
Schlagschatten.....	5-27
Einfrieren und Rekursion: FREEZE &	
RECURSIVE-Menü	5-29
Einfrieren und Stroben des Eingangsbildes	5-29
Rekursionseffekte am Ausgangsbild.....	5-31
Geometrische Manipulation:	
PICTURE MODIFY-Menü	5-36
Spiegelungsfunktionen.....	5-36
Split-Funktionen	5-38
Faden und Dimmen	5-40
Defokussieren	5-42
Multi-Einzelbild.....	5-43
Schneiden	5-44
Video-Modifikationen: VIDEO MODIFY-Menü	5-45
Posterisation und Solarisation	5-45
Negativ-Bild	5-46
Kontrast.....	5-47
Mosaik-Funktion	5-48
Ein-/Ausgabe-Steuerung:	
IN/OUT CONTROL-Menü	5-49
Wählen der Bild- und Key-Signale.....	5-50
Wählen des Key-Modus	5-53
Kombinator-Einstellungen	5-54
Videoprozessor-Einstellungen.....	5-54
Steuern nichtlinearer Effekte:	
NON LINEAR CONTROL-Menü.....	5-55
Monitorsteuerung: GRAPHIC/TEXT-Menü.....	5-56

Kapitel 6 Schnappschuß- Operationen

Überblick über die Schnappschuß-Operationen	6-1
Speichern und Abrufen von Schnappschüssen	6-3
Menü-Operationen.....	6-3
Tasten-Operationen	6-6
Schnappschuß-Attribute	6-7
Hinzufügen von Attributen an der Schalteinheit	6-8

Kapitel 7 Key-Vollbild- Operationen

Überblick über die Key-Vollbild-Operationen	7-2
Key-Vollbilder und Effekte	7-2
Grundlegendes Bedienungsverfahren zur	
Effektausführung	7-3
Für Key-Vollbild-Operationen verwendete Menüs	7-5
Wählen des Kanals	7-7
Abrufen von Registern	7-9
Umschalten in den Editierbetrieb	7-11
Vorgeben der Editierpunkte	7-12
Fading-Regler	7-13
Tasten-Operationen	7-13
Menü-Operation	7-14
Erzeugen und Editieren von Key-Vollbildern	7-16
Einstellen von Zeitwerten und Wegsteuerung	7-20
Einstellen der Zeitwerte	7-21
Einstellen des Wegtyps	7-26
Ausführen von Effekten	7-33
Ausführungsattribute eines Effektes	7-36
Effekt-Informationsanzeige	7-37
Anzeigemodi	7-37
Wählen des Anzeigemodus	7-40
Key-Vollbild-Hilfsfunktionen	7-41
Kopieren von einem Register zu einem anderen	7-43
Kopieren von einem Kanal auf einen anderen	7-45
Verschieben des Inhalts eines Registers	7-46
Austauschen des Inhalts zwei Register	7-47
Hinzufügen zum Inhalt eines Registers	7-48
Löschen des Inhalts eines Registers	7-49
Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes	
eines Registers	7-51
Benennen eines Registers	7-53

Kapitel 8 Floppy-Disk- Operationen

(fortgesetzt)

Überblick über die Floppy-Disk-Operationen	8-1
Für Floppy-Disk-Operationen verwendete Menüs	8-3
Vorgeben von Dateien	8-6
Datei-Operationen	8-10
Laden von Dateien	8-10
Sichern von Dateien	8-14
Löschen von Dateien	8-14

Kapitel 8 Floppy-Disk- Operationen

Floppy-Disk-Dienstprogramme	8-15
Formatieren von Floppy-Disks	8-16
Kennzeichnen von Floppy-Disks	8-18
Benennen von Dateien	8-19
Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes	8-21

Kapitel 9 Grundeinstell- Operationen

Für die Grundeinstellung verwendete Menüs	9-2
Aufrufen von Menüs und Sichern der Einstellungen—	
SETUP-Menü	9-3
Anzeigen des SETUP-Menüs	9-3
Speichern und Abrufen von Bediener-Einstellungen	9-4
Einstellen der Systemuhr—SYSTEM SETUP-Menü	9-6
Einstellen der Schalteinheit—SW SETUP-Menü	9-8
Einstellen der Betriebsart—CONFIGURATION-	
Menü	9-9
Einstellen der Eingangssignale—INPUT	
CONTROL-Menü	9-17
Justieren der Phase des Primär-Eingangssignals—	
INPUT VIDEO-Menü	9-18
Einstellen der Key-Einheit—KEYER-Menü	9-26
Einstellen der Tricküberblend-Parameter—	
WIPE-Menü	9-32
Einstellen des Chroma-Keys—CHROMAKEY-	
Menü	9-34
Einstellen des Ausgangssignals—OUTPUT	
CONTROL-Menü	9-36
Einstellen der Universal-Schnittstellen-Buchsen	
(GPI)—GPI IN-Menü	9-38
Einstellen der Tally-Anzeige—TALLY-Menü	9-40
Einstellen des Digital-Multi-Effektors DME-5000—	
DME SETUP-Menü	9-41
Einstellen der Betriebsart—CONFIGURATION-	
Menü	9-43
Einstellen der Eingangssignale des	
Digital-Multi-Effektors DME-5000—	
INPUT CONTROL-Menü	9-50
Einstellen der Ausgangssignale—OUTPUT	
CONTROL-Menü	9-63
Einstellen der Universal-Schnittstellen-Buchsen	
(GPI)—GPI IN-Menü	9-66

Kapitel 1

Überblick

Begleitdokumentation zur Digital-Video-Schaltseinheit

DVS-8000/8000C	1-1
Hauptmerkmale	1-3

Kapitel 10
Die Wichtigsten
Technischen Daten

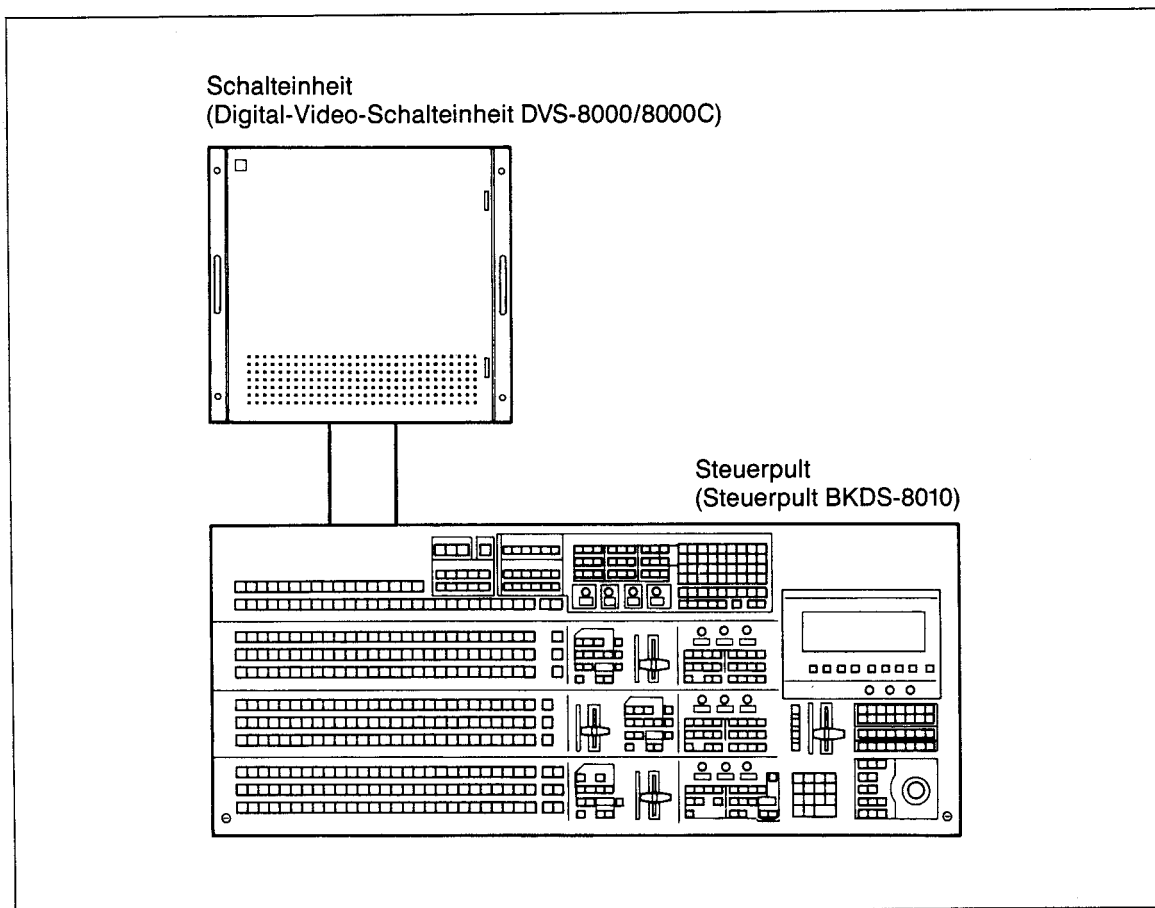
..... 10-1

Anhang

..... A-1

Begleitdokumentation zur Digital-Video-Schalteinheit DVS-8000/8000C

Das Schaltsystem besteht aus der Digital-Video-Schalteinheit DVS-8000/8000C und dem Steuerpult BKDS-8010. Im vorliegenden Handbuch werden die Systemkomponenten folgendermaßen bezeichnet:
Schalteinheit: Digital-Video-Schalteinheit DVS-8000/8000C
Steuerpult: Steuerpult BKDS-8010



Die beiden folgenden Handbücher liegen den beiden Geräten bei:

Bedienungs- und Wartungsanleitung DVS-8000/8000C

(für Digital-Video-Schalteinheit)

Kapitel 1, ÜBERBLICK, beschreibt das gesamte Schaltsystem DVS-8000/8000C, erklärt die Funktionen der einzelnen Baugruppen und stellt einige Konfigurationsbeispiele vor. Dieses Kapitel ist vor allem für Personen bestimmt, die mit dem Management des Schaltsystems betraut sind.

Kapitel 2 und die weiteren Kapitel beschreiben das Anschließen und die Wartung des Systems. Schlagen Sie hier nach, falls Sie nähere Informationen zur Wartung und zur Fehlersuche am System suchen.

Bedienungsanleitung DVS-8000/8000C

(für Steuerpult)

Beschreibt die Bedienungselemente und die Bedienung des Gesamtsystems DVS-8000/8000C. Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung stets griffbereit auf.

Die Bedienungsanleitung umfaßt auch die Bedienung des als Sonderzubehör erhältlichen Digital-Multi-Effektors DME-5000.

Wartungsanleitung BKDS-8010

(für Steuerpult)

Die Wartungsanleitung beschreibt die Hardware des Steuerpults und wird beim Anschließen und bei der Wartung benötigt.

Hauptmerkmale

Über das Steuerpult läßt sich die Digital-Video-Schalteinheit DVS-8000/8000C steuern. Darüber hinaus lassen sich über das Steuerpult auch ein oder mehrere Digital-Multi-Effektoren DME-5000 bedienen. Die Schalteinheit DVS-8000/8000C weist die folgenden Merkmale auf:

Drei Bildblöcke

Die Schalteinheit DVS-8000/8000C beinhaltet drei Bildblöcke: M/E-1 (Überblend/Effekt-Block 1), M/E-2, und PGM/PST (Programm/Voreinstell-Block). Das Ausgangssignal kann über Monitore, Videorecorder oder andere angeschlossene Videokomponenten ausgegeben werden. Je nach Komplexität des Bildes können die Bildblöcke M/E-1 und -2 hintereinander geschaltet werden; die Ausgabe des fertigen Ausgangsbildes erfolgt dann über den nachgeschalteten Block PGM/PST.

Effiziente Key-Modifikations-Funktionen

Das System verfügt über fünf verschiedene Key-Einheiten: je zwei für die Blöcke M/E-1 und -2 und eine für den Block PGM/PST. Auf jeder Einheit läßt sich ein Quell-Key und ein Füll-Key verarbeiten. Zur Modifikation der Keys stehen unter anderem die Funktionen Umranden, Konvertieren und Maskieren mit Trickblenden zur Verfügung.

Neuer Trickblenden-Generator

Mit diesem System verfügen Sie über fünf Trickblenden-Generatoren: je einen für die drei Bildblöcke und zwei für die Hintergrund-Synthese. Auf jedem einzelnen Generator läßt sich eine Trickblende definieren und modifizieren—für eine fast unerschöpfliche Vielfalt an Blenden. Die Daten einer Trickblende, also das Trickblenden-Muster und die zugeordneten Modifikationsparameter, können abgespeichert und später immer wieder abgerufen werden.

Weitere Bild-Transformationen mit dem als Sonderzubehör erhältlichen Digital-Multi-Effektor DME-5000

Am Schaltsystem lassen sich bis zu vier Digital-Multi-Effektoren DME-5000 anschließen und über das zentrale Steuerpult bedienen. Menüunterstützt können Sie für die mit dem Schaltsystem verarbeiteten Bilder geometrische Transformationen wie Rotation und Translation in Cartesischen Koordinaten definieren.

Delegationssystem für die Steuerpult-Bedienungselemente

Die Bedienungselemente für Tricküberblenden, Einblenden und zur Menüsteuerung können verschiedenen Funktionsgruppen, wie z.B. den Trickblenden-Generatoren oder den Key-Einheiten, zugeordnet werden. Das dynamische Zuordnen der Funktionselemente, das sogenannte Delegieren, reduziert die Anzahl der erforderlichen Bedienungselemente und macht die Bedienung übersichtlicher.

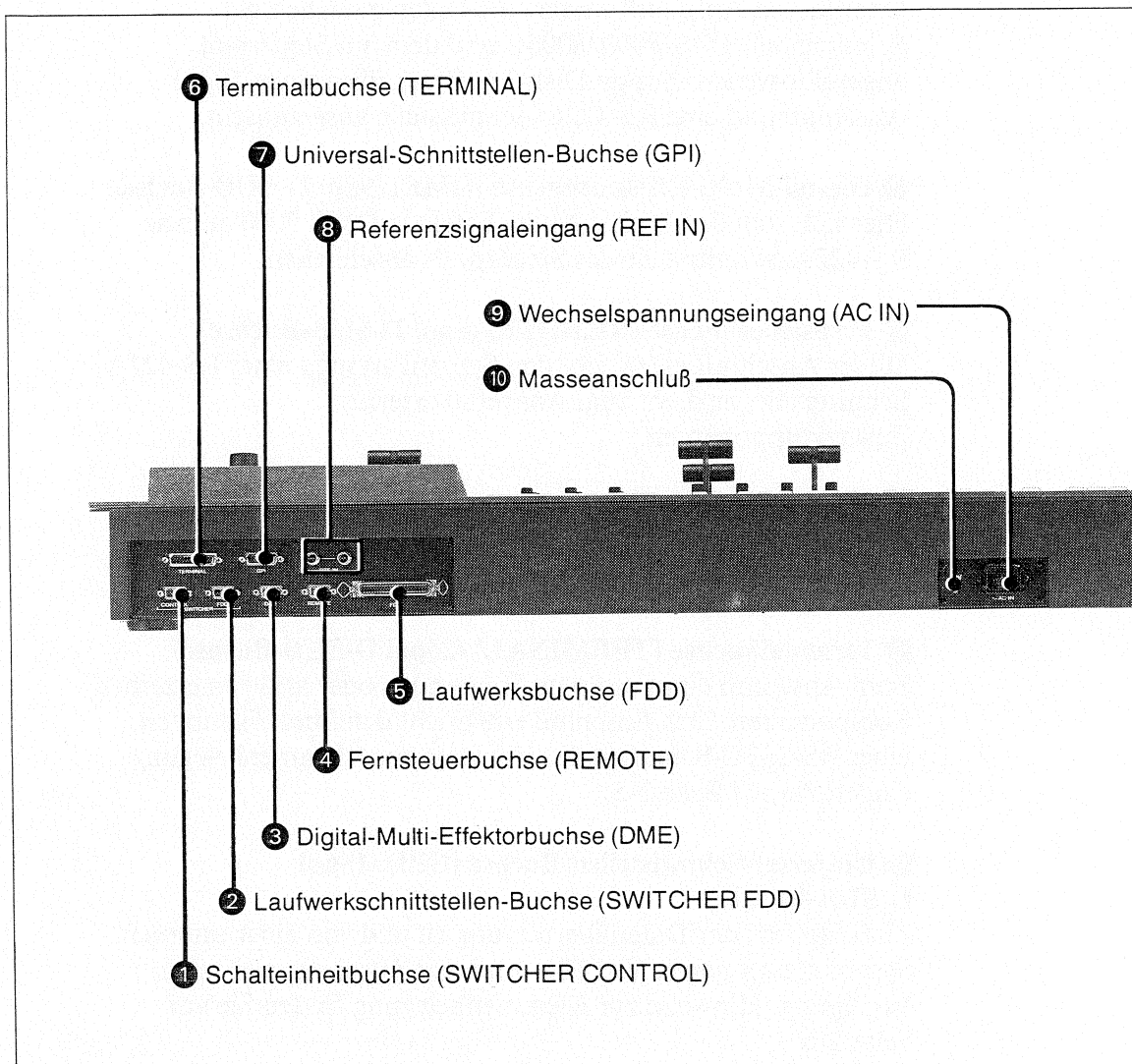
Kapitel 2

Lage und Funktion der Teile

Steckerleiste	2-1
Bedienungselement-Blöcke	2-8
Überblend/Effekt-Block 1 (M/E-1 und M/E-2)	2-10
Programm/Voreinstell-Block (PGM/PST)	2-19
Allgemeiner Bedienungselemente-Block	2-22
Menüsteuer-Block	2-33

Lage und Funktion der Teile

Steckerleiste



① Schalteinheitbuchse (SWITCHER CONTROL) (9pol D-SUB-Buchse)

Zum Ansteuern der Schalteinheit DVS-8000/8000C vom Steuerpult über eine RS-422A-Schnittstelle.

② Laufwerkschnittstellenbuchse (SWITCHER FDD) (9pol D-SUB-Buchse)

Über diesen Anschluß werden die Daten zwischen der Schalteinheit DVS-8000/8000C und dem am Steuerpult angeschlossenen Floppy-Disk-Laufwerk über einen 50pol Anschluß und eine RS-422C-Schnittstelle ausgetauscht.

③ Digital-Multi-Effektorbuchse (DME) (9pol D-SUB-Buchse)

Hier läßt sich der Digital-Multi-Effektor DME 5000 an eine RS-422A-Schnittstelle des Steuerpults anschließen.

④ Fernsteuerbuchse (REMOTE) (9pol D-SUB-Buchse)

Dieser Anschluß entspricht den Spezifikationen einer RS-422A-Schnittstelle; er dient zum Anschluß externer Zusatzkomponenten.

⑤ Laufwerkbuchse (FDD) (50pol Amphenol-Buchse)

Hier lassen sich die 3,5-Zoll-Floppy-Disk-Laufwerke zur Datenübertragung am Steuerpult anschließen.

⑥ Terminalbuchse (TERMINAL) (25pol D-SUB-Buchse)

Zum Anschluß eines externen Steuerpults oder anderen externen Komponenten. Der Anschluß entspricht den Spezifikationen einer RS-232C-Schnittstelle; Hinweise zur Klemmenbelegung finden Sie auf Seite 2-5.

⑦ Universal-Schnittstellen-Buchse (GPI) (15pol D-SUB-Buchse)

Zum Steuern der Datenübertragung zu und von einer externen Systemkomponente. Vier Ein- und vier Ausgänge stehen zur Verfügung. Hinweise zur Klemmenbelegung finden Sie auf Seite 2-6.

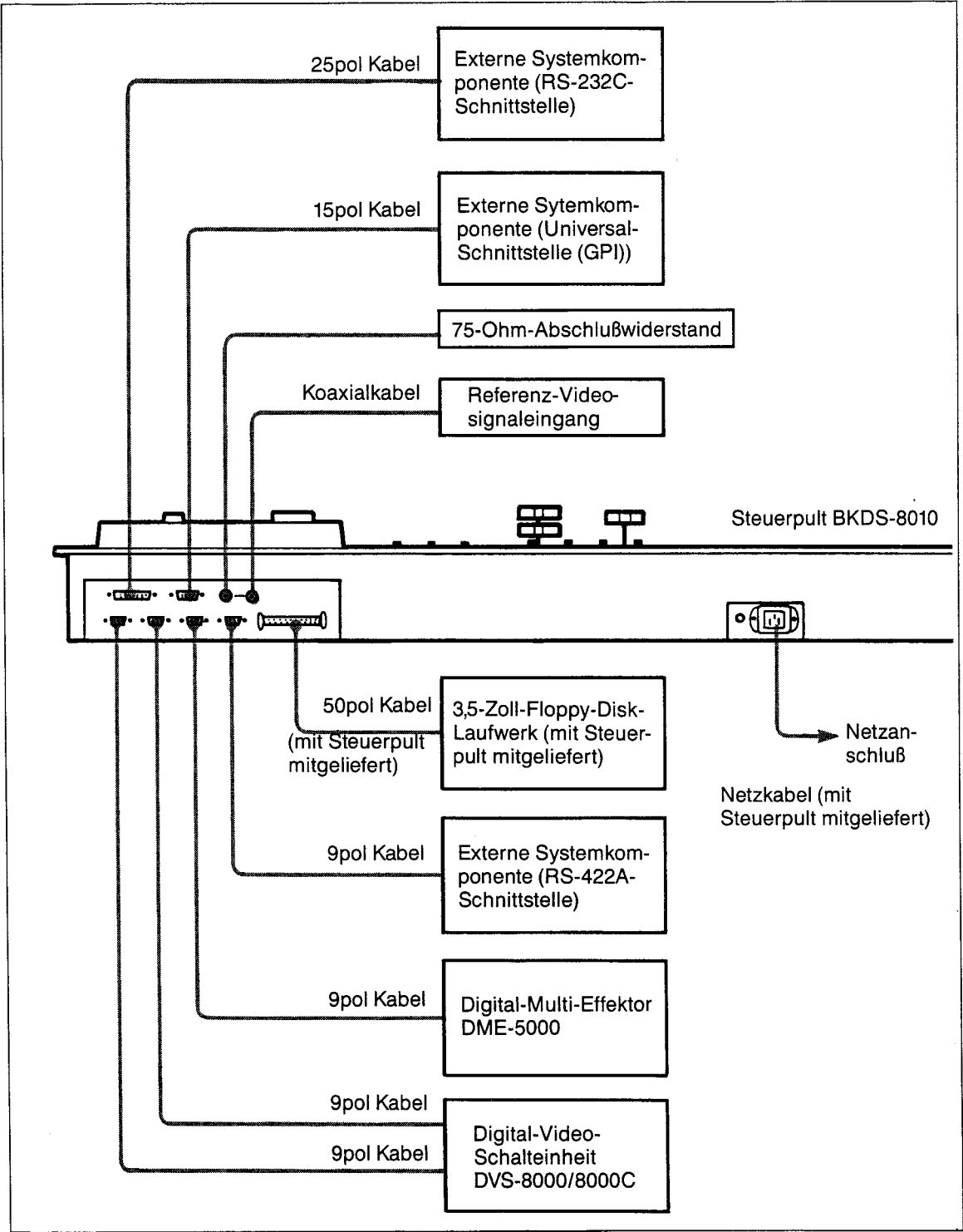
⑧ Referenzsignaleingang (REF IN) (BNC-Buchse)

Durchgeschleifter Anschluß zur Eingabe von Referenz-Video- und Referenz-Synchronisations-Signalen. Belegen Sie eine der Buchsen mit dem Referenzsignal; das Signal wird durchgeschleift und steht an der anderen Buchse zur Verfügung. Schließen Sie an der freien Buchse stets einen 75-Ohm-Abschlußwiderstand an, falls das Signal nicht abgegriffen wird.

⑨ Wechselspannungseingang (AC IN)
Zum Anschluß des mitgelieferten Netzkabels.

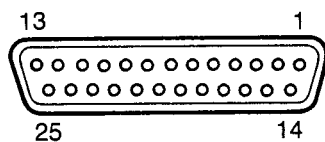
⑩ Masseanschluß
Zum Anschluß an System-Masse.

Verkabelungsplan



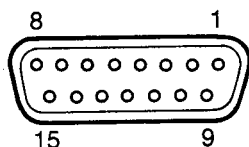
Klemmenbelegung des Terminal- und Universal-Schnittstellenanschlusses (TERMINAL und GPI)

Terminalanschluß TERMINAL (25pol D-SUB-Buchse)



Pin	Signalbezeichnung	Funktion
1	FG	Gerätemasse
2	RXD (Eingang)	Daten empfangen
3	TXD (Ausgang)	Daten senden
4	RTS (Eingang)	Sendebereit
5	CTS (Ausgang)	Sendsignal
6	—	—
7	GND	Signalmasse

Universal-Schnittstellenanschluß (GPI) (15pol D-SUB-Buchse)



Pin	Signalbezeichnung	Funktion
1	FG	Gerätemasse
2	GPI-1 OUT	GPI-Ausgangsrelais 1
3	GPI-2 OUT	GPI-Ausgangsrelais 2
4	GPI-3 OUT	GPI-Ausgangsrelais 3
5	GPI-4 OUT	GPI-Ausgangsrelais 4
6	GPI-1 IN	GPI-Eingang 1
7	GPI-3 IN	GPI-Eingang 3
8	GPI IN GND	GPI-Eingangsmasse
9	GPI-1 OUT	GPI-Ausgangsrelais 1
10	GPI-2 OUT	GPI-Ausgangsrelais 2
11	GPI-3 OUT	GPI-Ausgangsrelais 3
12	GPI-4 OUT	GPI-Ausgangsrelais 4
13	GPI IN GND	GPI-Eingangsmasse
14	PGI-2 IN	GPI-Ausgang 2
15	GPI-4 IN	GPI-Ausgang 4

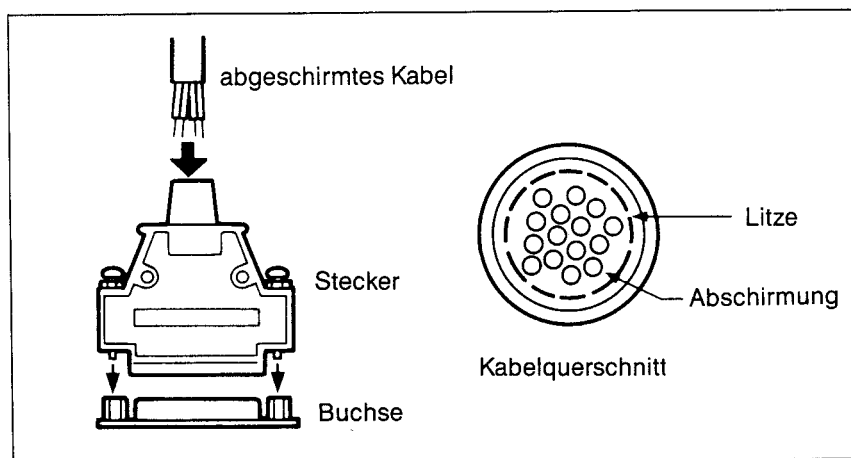
- Ausgangsrelais sind Schließer, d.h. in Ruhelage geöffnet.
- Negative Logik für Eingang

Anschließen

Vergewissern Sie sich beim Anschließen der TERMINAL- und GPI-Stecker (⑥, ⑦), daß ein jedes Kabel mit dem korrekten Pin verbunden ist. Hinweise zur Klemmenbelegung an der externen Systemkomponente finden Sie in der entsprechenden Bedienungsanleitung.

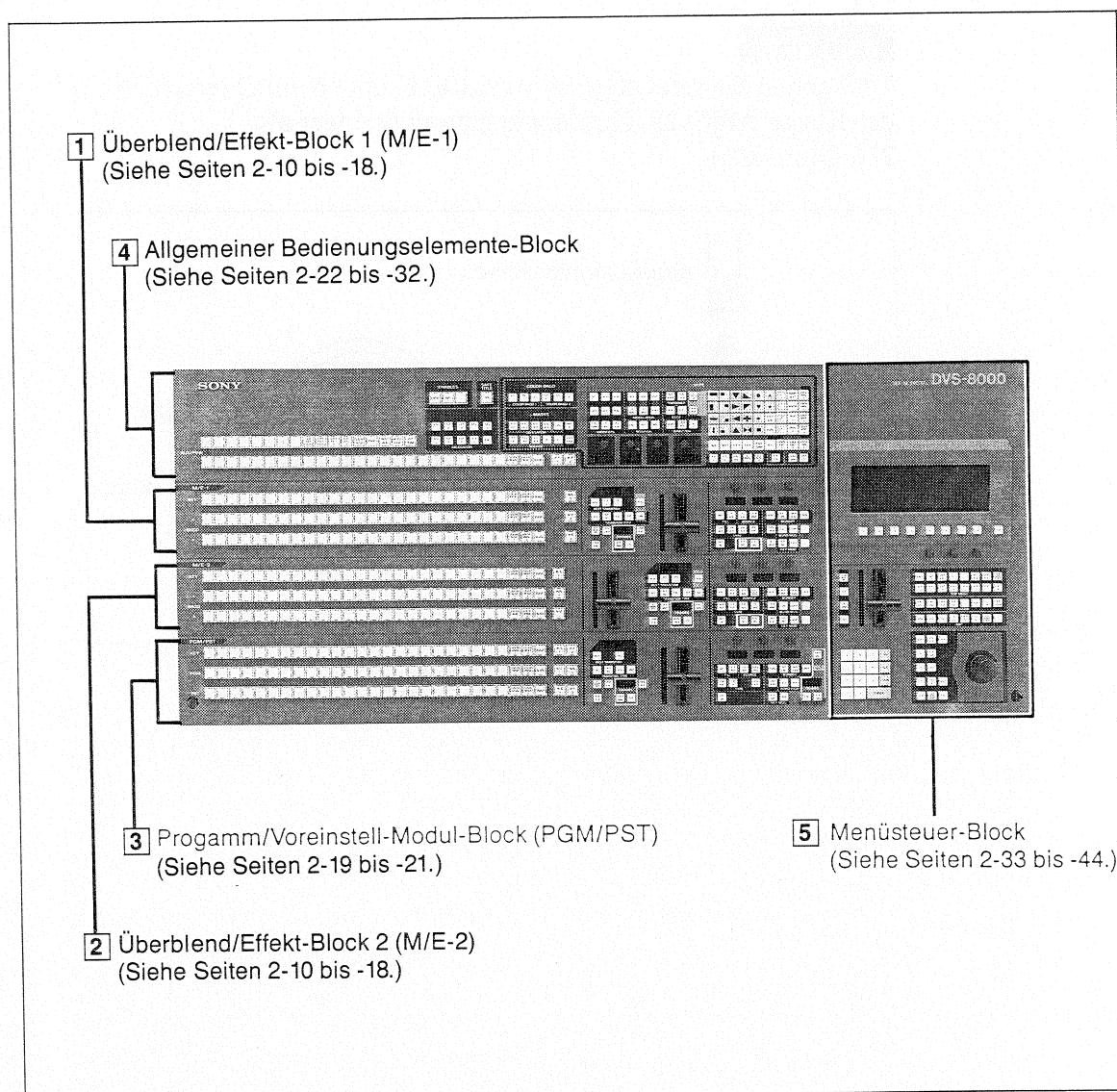
Achtung

Verwenden Sie stets abgeschirmte Kabel mit einem Querschnitt der Klasse AWG-28 (Kupferwiderstand geringer als 226 Ohm/km).



Bedienungselement-Blöcke

Die Bedienungselemente des Steuerpultes sind wie gezeigt in fünf Blöcken zusammengefaßt. Nähere Hinweise zu den einzelnen Blöcken finden Sie auf den eingeklammerten Seitenzahlen.



1 Überblend-Effekt-Block 1 (M/E-1)

Zum Bildaufbau mit Hilfe des M/E-1-Blocks. Es lassen sich 2 Keys definieren. Mit den M/E-2-Tasten jedes Blocks lassen sich die Bilder vom M/E-2-Block für jeden Bus als Hintergrund, Quell-Key oder Füll-Key definieren.

2 Überblend/Effekt-Block 2 (M/E-2)

Zum Bildaufbau mit Hilfe des M/E-2-Blocks. Die Funktionen der einzelnen Tasten entsprechen denen des M/E-1-Blocks.

3 Programm/Voreinstell-Block (PGM/PST)

Zum Ausgeben des fertig aufgebauten Bildes. Ein Key (Schrifteinblendung) kann mit diesem Block eingefügt werden. Mit den M/E-1- bzw. M/E-2-Tasten eines jeden Busses kann das M/E-1- bzw. M/E-2-Bild als Hintergrund, Füll-Key oder Quell-Key definiert werden. Darüber hinaus läßt sich eine Fade-Funktion anwählen, die das Ein- bzw. Ausblenden von bzw. zu Schwarz erlaubt.

4 Allgemeiner Bedienungselemente-Block

Zum Steuern der Schalteinheit und von Funktionen, die dem M/E-1-, M/E-2- und PGM/PST-Block gemeinsam sind. Dieser Block ist in die folgenden fünf Funktionsgruppen unterteilt:

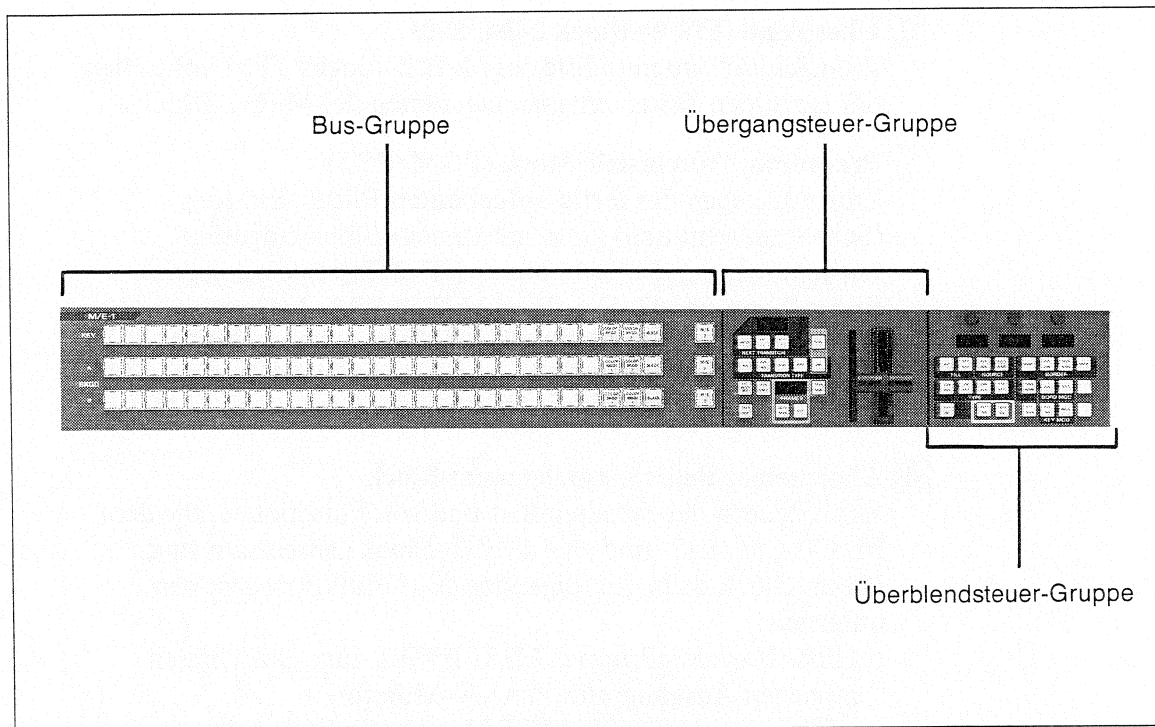
- Hilfs/Preview-Gruppe (AUX/PVW), zum Umschalten zwischen Ausgang und Preview-Monitor.
- Aktivier-Gruppe (ENABLES), zum Aktivieren der Steuerung durch eine externe Systemkomponente, wie z.B. durch einen Editor.
- Farbhintergrund-Gruppe (COLOR BKGD), zum Erzeugen eines zweifarbigen Hintergrundes entsprechend einer Trickblende.
- Masken-Gruppe (MASKS), zum Maskieren eines Teiles eines Quell-Keys.
- Tricküberblend-Gruppe (WIPE), zum Definieren einer Trickblende.

5 Menüsteuer-Block

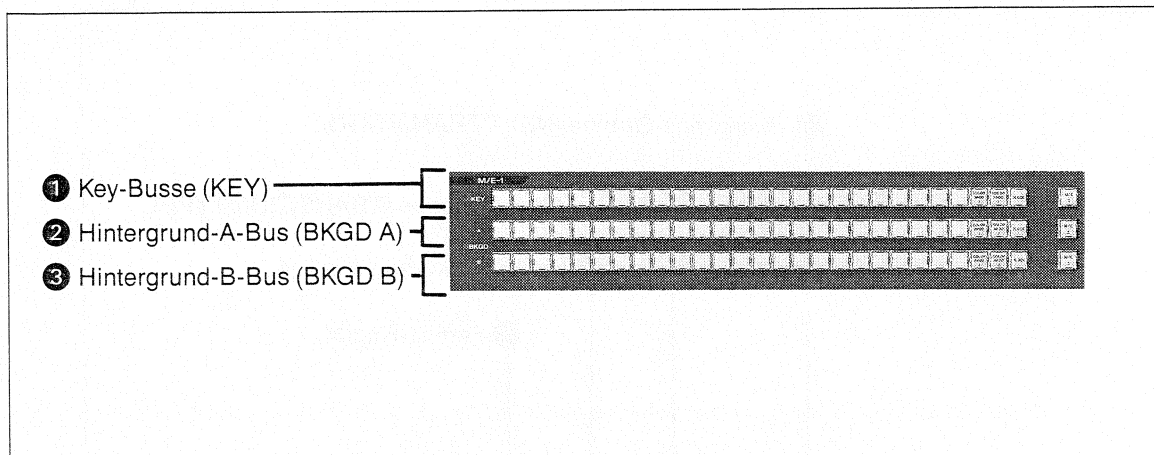
Der Menüsteuer-Block erlaubt die interaktive Wahl der Einstellparameter für die Schalteinheit und dient zur Steuerung der Digital-Multi-Effektoren DME-5000. Der Joystick dient zur Positionierung der Trickblende; die Numerik-Tasten zur numerischen Eingabe der Parameter.

Überblend/Effekt--Blöcke 1 und 2 (M/E-1 und M/E-2)

Die beiden Blöcke sind wie gezeigt in je drei Funktionsgruppen unterteilt.



Bus-Gruppe



① Key-Busse (KEY)

Mit den Tasten dieser Zeile lassen sich Füll- oder Quell-Keys für die Key-Busse 1 und 2 definieren. Drücken Sie die KEY1 SEL- bzw. KEY2 SEL-Taste, um den entsprechenden Bus anzuwählen.

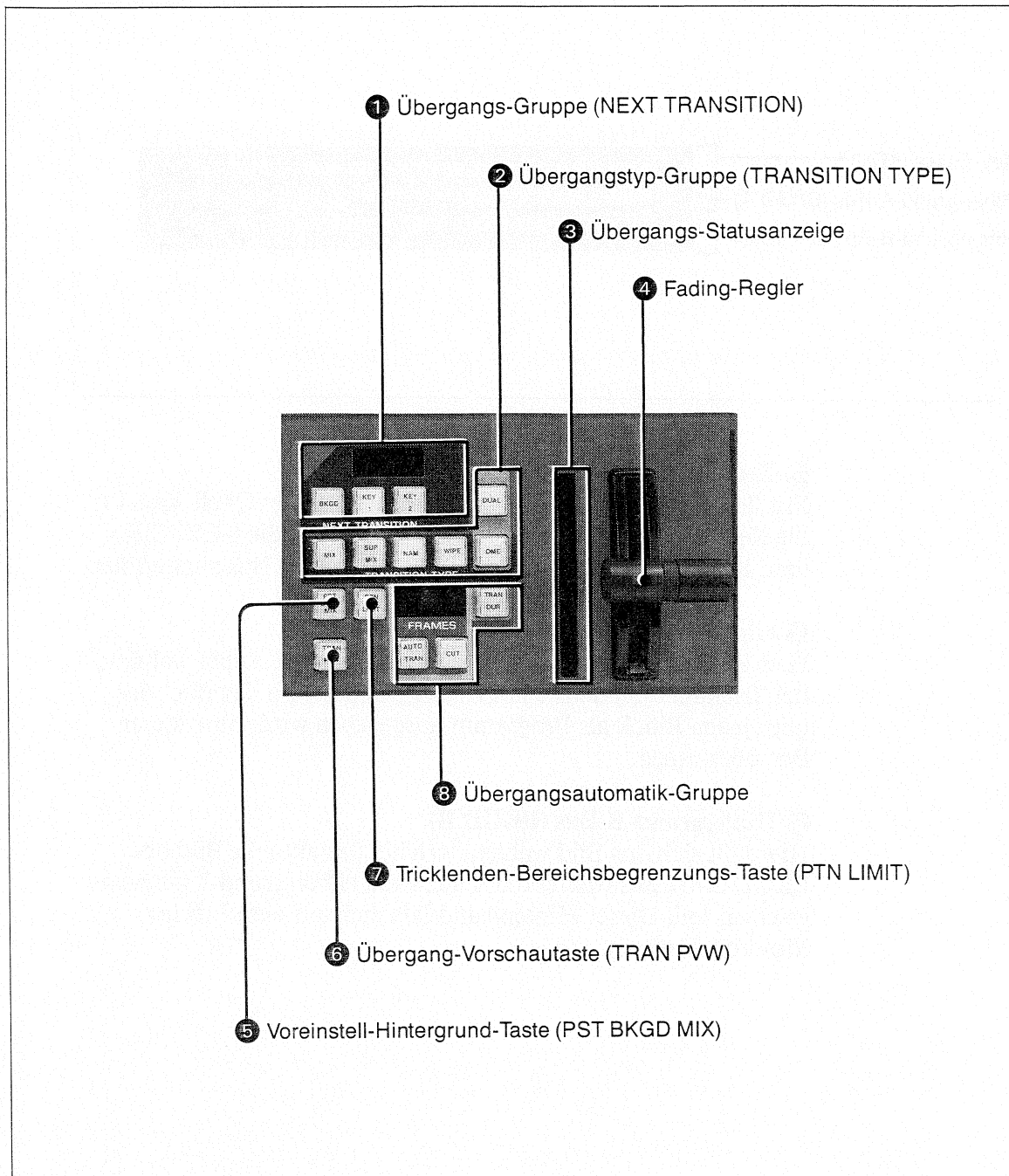
② Hintergrund-A-Bus (BKGD A)

Hier läßt sich der aktuelle Hintergrund wählen. Außer während des Tricküberblendens eines Hintergrundes wird das Bild, das über jeden Block als Programm ausgegeben wird, über diesen Bus übertragen.

③ Hintergrund-B-Bus (BKGD B)

Hier läßt sich das Bild wählen, welches das aktuelle Bild des BKGD A-Busses während des nächsten Hintergrund-Übergangs ersetzen soll. Dieser Hintergrund läßt sich auf dem Preview-Monitor anzeigen.

Übergangsteuer-Gruppe



① Übergangs-Gruppe (NEXT TRANSITION)

Mit diesen Bedienungselementen läßt sich die Komponente des Bildes definieren, die beim nächsten Übergang gewechselt werden soll. Beliebige Tasten können simultan betätigt werden.

Hintergrund-Taste (BKGD): Zum Wechseln des Hintergrundes von einem Bus auf den anderen (BKGD A auf BKGD B).

Key-1-Taste (KEY1): Löscht oder fügt Key 1 ein.

Key-2-Taste (KEY2): Löscht oder fügt Key 2 ein.

Der aktuelle Schaltzustand wird durch die über den KEY1- und KEY2-Tasten angeordneten Leuchten angezeigt.

ON: Leuchtet, wenn das Key dem durch das M/E-Modul ausgegebenen Signal überlagert wird.

OVER: Leuchtet über der Taste, die dem Key entspricht, das überlagert wird.

② Übergangstyp-Gruppe (TRANSITION TYPE)

Überblend-Taste (MIX): Zur weichen Überblendung von einem Bus zum anderen (BKGD A zu BKGD B). Während des Übergangs werden die Pegel beider Signale so geregelt, daß ihre Summe konstant bleibt. Bei in die Mittelposition gestelltem Fading-Regler beträgt der Ausgangspegel von einem jeden Bus etwa 50 % des Nennwertes.

Spezial-Überblend-Taste (SUPER MIX): Zum Aktivieren des Spezial-Überblendeffekts, während dessen der Pegel des Bildes vom BKGD A-Bus konstant bleibt, während der Pegel des Bildes vom BKGD B-Bus zunehmend hochgeregelt wird. Bei in die Mittelposition gestelltem Fading-Regler betragen beide Pegel, also die vom BKGD A- und BKGD B-Bus, 100 %. Während dieses Überblendvorgangs kann kein Key-Übergang durchgeführt werden.

Nichtaddier-Überblend-Taste (NAM): Zum Anwählen eines Überblendvorgangs, während dessen lediglich das stärkere Signal vom BKGD A- bzw. vom BKGD B-Bus verwendet wird. Diese Funktion kann nicht für einen Key-Übergang verwendet werden.

Tricküberblend-Taste (WIPE): Zum Aktivieren eines Tricküberblendvorgangs mit der vorher mit der WIPE-Gruppe des allgemeinen Bedienungselemente-Blocks gewählten Trickblende.

Multi-Effektor-Tricküberblend-Taste (DME): Zum Anwählen eines speziellen, vom Digital-Multi-Effektor DME-5000 ausgeführten Tricküberblendvorgangs.

Dual-Modus-Taste (DUAL): Zum Anwählen des Digital-Multi-Effektor-Tricküberblende-Modus. Im Dual-Modus leuchtet die Taste auf, im Einzel-Modus ist sie erloschen.

③ Übergangs-Statusanzeige

Zur Anzeige des aktuellen Standes eines Übergangs.

④ Fading-Regler

Zum manuellen Regeln eines Übergangs.

⑤ Voreinstell-Hintergrund-Taste (PST BKGD MIX)

Zum Anwählen des zweistufigen Überblendvorgangs. Während der ersten Stufe wird das Bild durch den voreingestellten schwarzen oder farbigen Hintergrund ersetzt, in der zweiten Stufe durch ein weiteres Bild. Wenn die Taste aufleuchtet, wird die MIX-Taste der TRANSITION TYPE-Gruppe automatisch aktiviert.

⑥ Übergang-Vorschautaste (TRAN PVW)

Durch Druck auf diese Taste läßt sich ein Übergang vor der Ausführung anzeigen. Während die Taste aufleuchtet, kann der Übergang am Fading-Regler geregelt werden, ohne das Ausgangsbild zu beeinflussen.

⑦ Trickblenden-Bereichsbegrenzungs-Taste (PTN LIMIT)

Zum Eingrenzen des Übergangsbereichs, um einen Teil des Bildes nach dem Übergang zu erhalten. Während die Taste leuchtet, wird der Übergang in den Endlagen des Fading-Reglers durch den vorher über die Überblendsteuer-Gruppe eingegebenen Wert begrenzt.

⑧ Übergangsautomatik-Gruppe

An diesen Bedienungselementen läßt sich ein Übergang regeln.

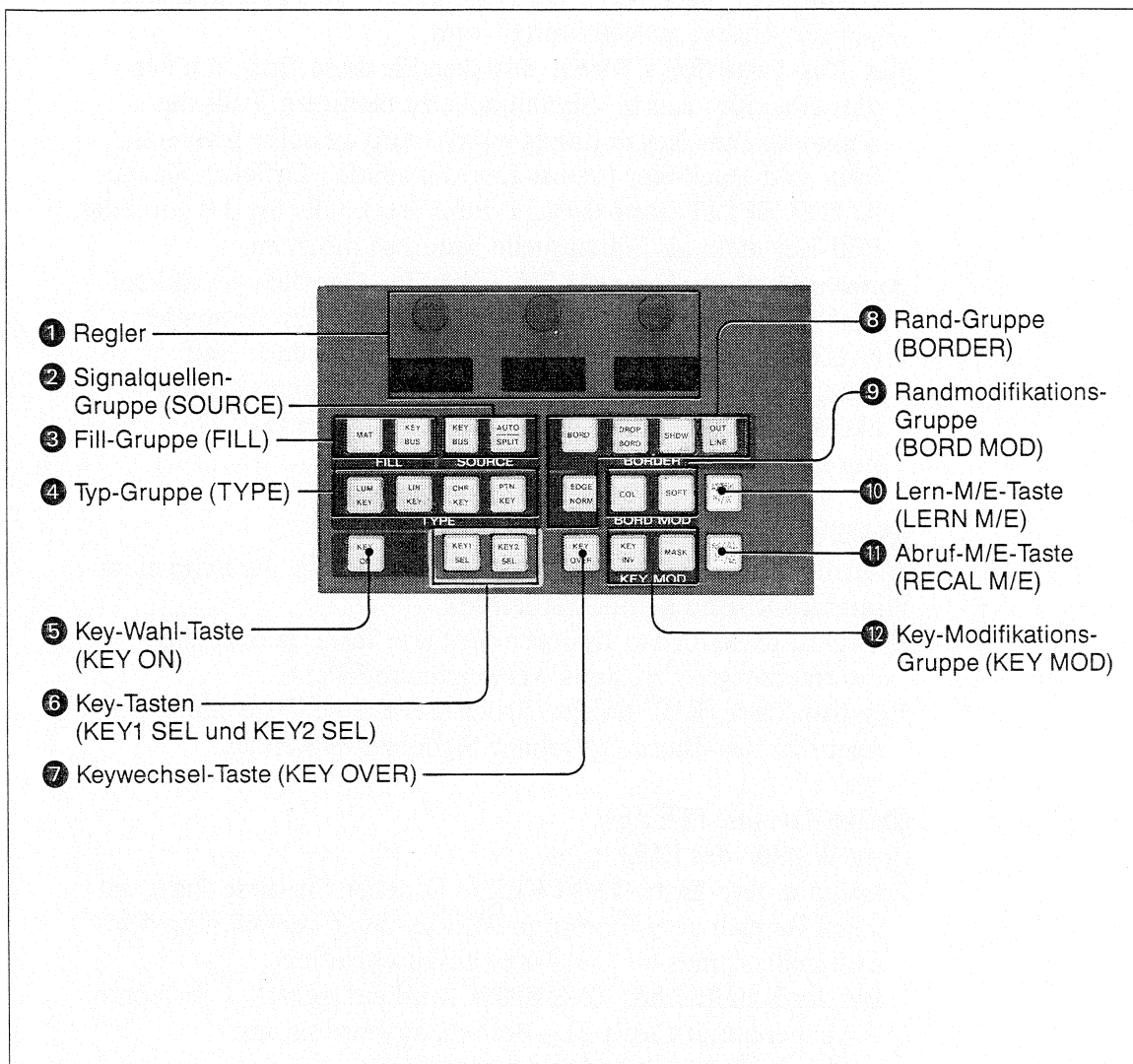
Übergangsautomatik-Taste (AUTO TRAN): Zum Anwählen eines automatisch durchgeführten Übergangs entsprechend der aktuell abgespeicherten Übergangsdauer.

Schneide-Taste (CUT): Zum Anwählen eines harten Schnitts.

Übergangsdauer-Taste (TRAN DUR): Zum Wählen der Übergangsdauer.

Vollbild-Anzeige (FRAMES): Zur Anzeige der aktuell abgespeicherten Übergangsdauer in Vollbildern.

Überblendsteuer-Gruppe



1 Regler

An den drei Reglern lassen sich Einstellungen vornehmen, die sich auf diejenigen Tasten der Übergangsteuer- und Überblendsteuer-Gruppe beziehen, die gerade auf High Tally (grün) liegen. Die Anzeige neben den Reglern zeigt den Anfangsbuchstaben des Parameters, der gerade eingestellt werden kann, und den zugeordneten aktuellen Wert.

② Signalquellen-Gruppe (SOURCE)

Zur Wahl des Quell-Keys, mit Hilfe dessen der Hintergrund für einen Key-Effekt ausgeschnitten wird.

Key-Bus-Taste (KEY BUS): Drücken Sie diese Taste, um den aktuellen Key-Bus als Signalquelle zu benutzen. Falls das Signal als Füll-Key definiert wurde, wird dasselbe Signal als Füll- und Quell-Key (Selbst-Key) verwendet. Drücken Sie die AUTO/SPLIT-Taste (SPLIT-Funktion), falls Sie das gewählte Füll-Key nicht als Signalquelle benutzen möchten.

Automatik/Split-Taste (AUTO/SPLIT): Das dem gewählten Füll-Key zugeordnete Signal wird als Quell-Key verwendet (AUTO-Funktion). Halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie eine der KEY-Tasten, um ein anderes als das aktuelle Füll-Key als Signalquelle zu benutzen (SPLIT-Funktion).

③ Fill-Gruppe (FILL)

Hiermit läßt sich das Signal wählen, mit dem der Ausschnitt im Hintergrund-Bild gefüllt werden soll.

Färbe-Taste (MATT): Drücken Sie diese Taste, falls sie das intern erzeugte Farbsignal verwenden möchten.

Key-Bus-Taste (KEY BUS): Drücken Sie diese Taste, um das über den Key-Bus ausgegebene Signal zu verwenden.

④ Typ-Gruppe (TYPE)

Zum Wählen des Effekttyps.

Luminanz-Key-Taste (LUM KEY): Drücken Sie diese Taste, um einen Bereich des Hintergrund-Bildes unter Verwendung des Luminanzsignals als Quell-Key auszuschneiden.

Bei der Schalteinheit DVS-8000C wird ein spezielles Verfahren, der sogenannte Clean-Key-Betrieb, angewandt, um hochwertige Überblendungen zu erzielen.

Zur Beachtung

Bei Verwendung der Schalteinheit DVS-8000C ersetzen Sie den Tastenaufkleber (bzw. Schalter-Chip) „LUM KEY“ mit dem Aufkleber „CLN KEY“. Nähere Hinweise zum Auswechseln der Tastenaufkleber finden Sie in der Wartungsanleitung des Steuerpults unter „How to install the unit“ angefangen auf Seite 1-4(E).

Linear-Key-Taste (LIN KEY): Bei der Schalteinheit DVS-8000 werden nach Drücken dieser Taste gemäß der als Quell-Key verwendeten Signalquelle (einschließlich des Chrominanzsignals) bestimmte Bereiche des Hintergrund-Bildes ausgeschnitten. Bei der Schalteinheit DVS-8000C werden nach Drücken dieser Taste bestimmte Bereiche des Hintergrund-Bildes unter Verwendung des Luminanzsignals als Quell-Key ausgeschnitten.

Chroma-Key-Taste (CHR KEY): Drücken Sie diese Taste, um einen Bereich mit einem bestimmten Farbton auszuschneiden. Dazu ist die optionelle Chroma-Key-Funktion erforderlich.

Trickblenden-Key-Taste (PTN KEY): Drücken Sie diese Taste, um die mit der WIPE-Gruppe definierte Trickblende als Quell-Key zu benutzen, um einen Teil des Hintergrund-Bildes auszuschneiden.

⑤ Key-Wahl-Taste (KEY ON)

Zum plötzlichen Einfügen oder Löschen des mit den KEY-Tasten gewählten Keys.

⑥ Key-Tasten (KEY1 SEL und KEY2 SEL)

Zur Wahl des Keys, das durch die Überblendsteuer-Gruppe und die KEY-Gruppe gesteuert wird. Eine der beiden Tasten leuchtet immer.

⑦ Keywechsel-Taste (KEY OVER)

Zur Wahl des obenliegenden Keys. Die Taste leuchtet auf, wenn das an den KEY-Tasten gewählte Key nach oben gezogen wurde. Bei jedem Druck auf diese Taste wechselt die OVER-Anzeige der Übergangsteuer-Gruppe.

⑧ Rand-Gruppe (BORDER)

Zur Modifikation des Key-Rahmens.

Rand-Taste (BORD): Zur Wahl eines allseitig gleichen Rahmens.

Randversatz-Taste (DROP BORD): Zur Wahl eines Rahmens an einer bestimmten Seite, z.B. unten rechts oder unten links.

Schatten-Taste (SHDW): Zur Wahl eines Schlagschattens in einer bestimmten Richtung, z.B. unten rechts oder unten links.

Outline-Taste (OUTLINE): Zur Wahl eines Outlines um ein Key und Einfügen des Füll-Keys in das Outline.

Normalrand-Taste (EDGE NORM): Drücken Sie diese Taste, falls Sie die Sonder-Funktionen der BORDER-Gruppe löschen möchten.

⑨ Randmodifikations-Gruppe (BORD MOD)

Farb-Taste (COL): Zum Ändern der Rahmenfarbe.

Schärfe-Taste (SOFT): Zum Verwischen der Rahmenkontur.

⑩ Lern-M/E-Taste (LERN M/E)

Zum Abspeichern des in diesem M/E-Block erzeugten aktuellen Effekts. Drücken Sie diese Taste und geben Sie danach die Nummer des Registers über die Numerik-Tastatur ein, in dem der Effekt abgespeichert werden soll.

Ein auf diese Weise abgespeicherter und später abgerufener Effekt wird als Schnappschuß bezeichnet. Verwenden Sie das SNAPSHOT-Menü für den PGM/PST-Block oder einen DME-Schnappschuß.

⑪ Abruf-M/E-Taste (RECAL M/E)

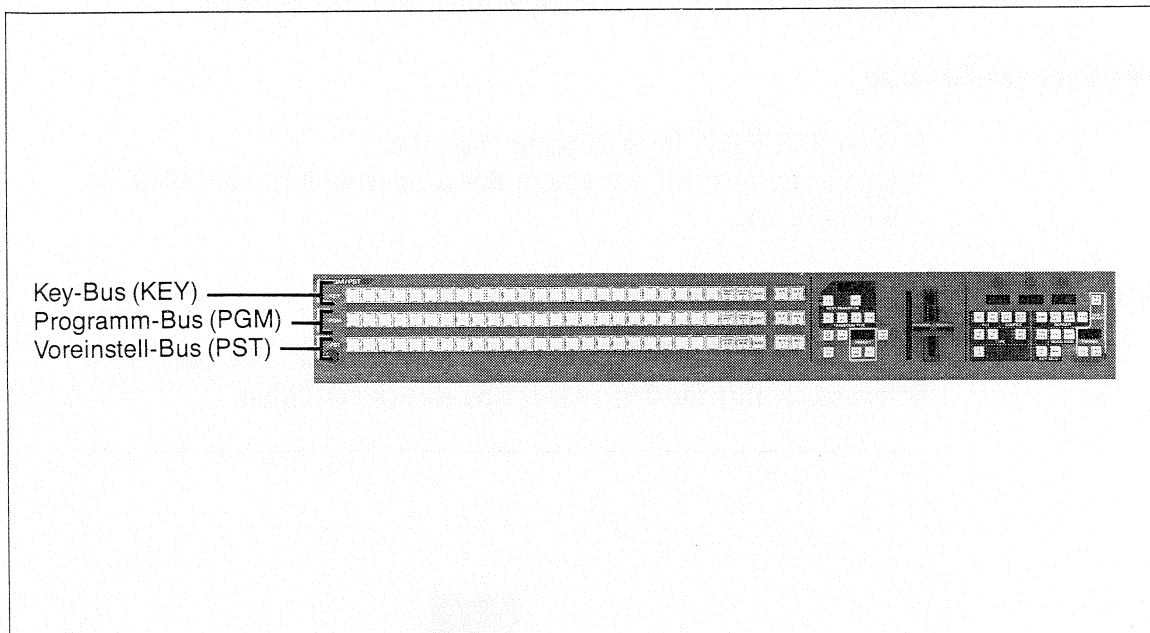
Drücken Sie diese Taste und geben Sie danach die Nummer eines Registers über die Numerik-Tastatur ein, um den betreffenden Effekt abzurufen.

⑫ Key-Modifikations-Gruppe (KEY MOD)

Umkehr-Taste (KEY INV): Zum Invertieren des Quell-Keys, für dunkle Titel auf hellem Hintergrund.

Maskier-Taste (MASK): Zum Maskieren eines Bereichs des Quell-Keys mit der Maske, die mit Hilfe der Bedienungselemente der MASK-Gruppe im allgemeinen Bedienungselemente-Block definiert wurde.

Programm/Voreinstell-Block (PGM/PST)



Abgesehen von den folgenden Ausnahmen haben die Bedienelemente des PGM/PST-Blocks die gleiche Funktion wie die der beiden M/E-Blöcke.

Bus-Gruppe

Über diese Bank wird das endgültige Bild ausgegeben; die Busse sind daher anders bezeichnet.

Key-Bus (KEY): Diese Bank ist mit nur einem Bus ausgestattet; es lässt sich daher nur ein Key einfügen. Die Einblendegruppe dieser Bank dient zur Titeleinblendung.

Programm-Bus (PGM): Dieser Bus entspricht dem BKGD A-Bus der beiden M/E-Blöcke.

Voreinstell-Bus (PST): Dieser Bus entspricht dem BKGD B-Bus der beiden M/E-Blöcke.

Die Busse haben die gleiche Funktion wie die der M/E-Blöcke; einem jeden kann das Signal vom anderen der beiden M/E-Blöcke zugespielt werden.

Übergangsteuer-Gruppe

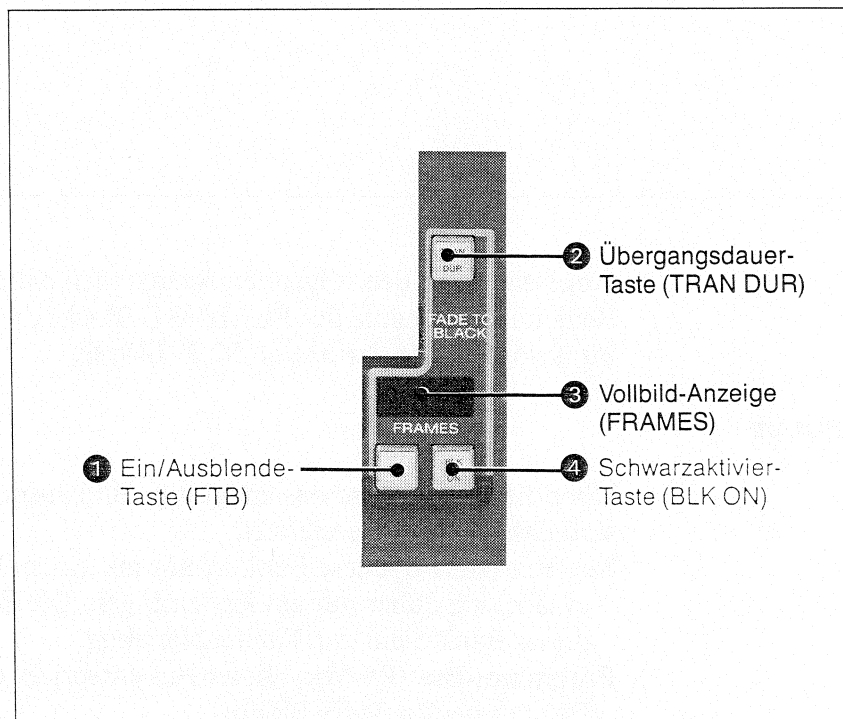
Die DME- und DUAL-Tasten wurden nicht vorgesehen.

Überblendsteuer-Gruppe

- Die CHR KEY-Taste ist nicht enthalten.
- Da diese Bank mit nur einem Bus ausgestattet ist, entfallen die KEY-Tasten.

Ausblende-Gruppe (FADE TO BLACK)

Diese Funktion, Ein- und Ausblenden mit Schnitt von oder zu Schwarz, ist nur für den PGM/PST-Block verfügbar.



① Ein/Ausblende-Taste (FTB)

Zum weichen Ein- oder Ausblenden von oder zu Schwarz.

② Übergangsdauer-Taste (TRAN DUR)

Zum Einstellen der Übergangsdauer.

③ Vollbild-Anzeige (FRAMES)

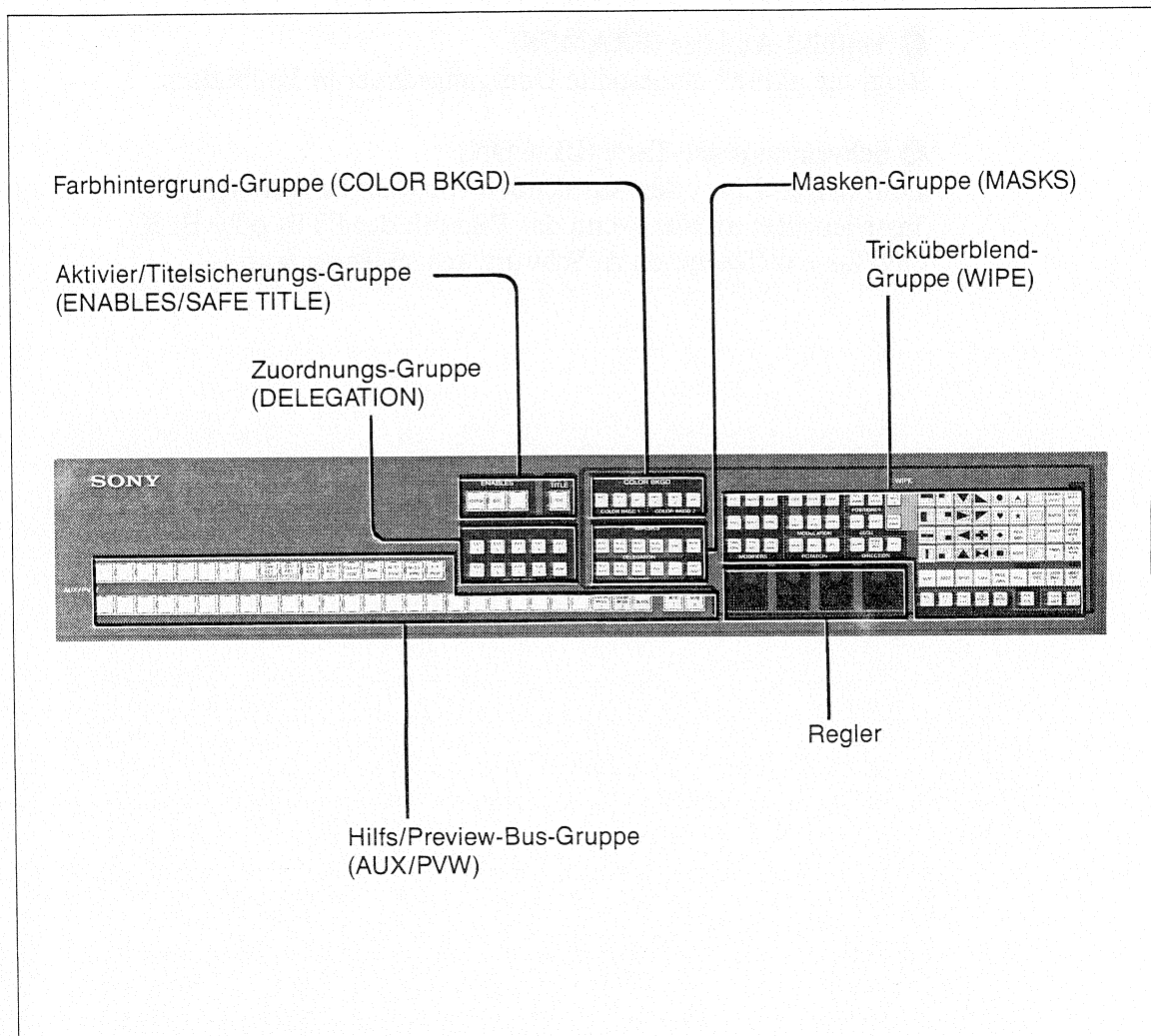
Zeigt die aktuell eingestellte Übergangsdauer in Vollbildern.

④ Schwarzaktivier-Taste (BLK ON)

Zum harten Ein- oder Ausblenden von oder zu Schwarz. Die Taste leuchtet rot auf, wenn das Bild mit der FTB- oder BLK ON-Taste vollkommen zu Schwarz ausgeblendet wurde.

Allgemeiner Bedienungselemente-Block

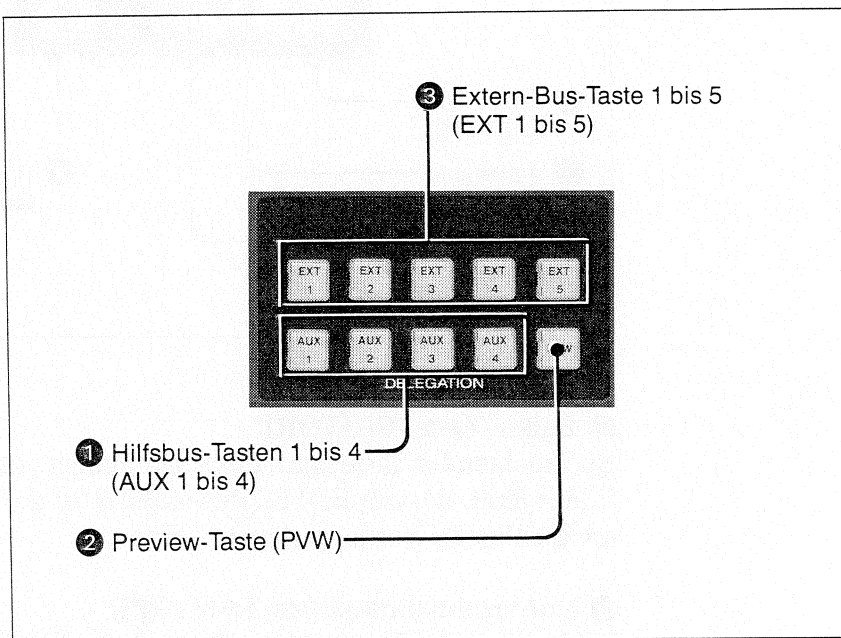
Dieser Block ist wie gezeigt in die folgenden sechs Funktionsgruppen unterteilt.



Hilfs/Preview-Bus-Gruppe (AUX/PVW)

Mit dieser Tastengruppe lassen sich alle 10 Busse ansteuern.
Wählen Sie den betreffenden Bus mit den Bedienelementen der DELEGATION-Gruppe.

Zuordnungs-Gruppe (DELEGATION)



Mit den folgenden Tasten läßt sich der gewünschte Bus anwählen.

① **Hilfsbus-Taste 1 bis 4 (AUX 1 bis 4)**

Zur Wahl eines der internen AUX-Busse 1 bis 4.

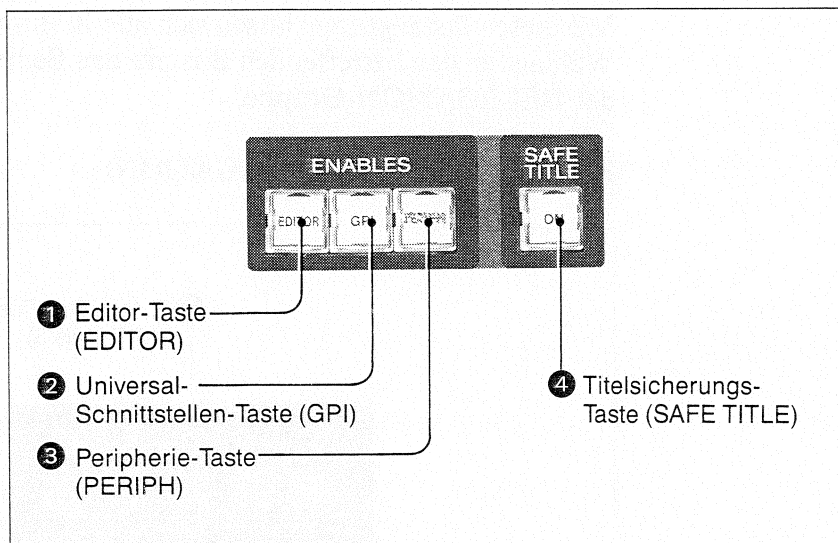
② **Preview-Bus-Taste (PVW)**

Zur Wahl des EDIT PVW-Busses.

③ **Extern-Bus-Taste 1 bis 5 (EXT 1 bis 5)**

Zur Wahl eines der 5 externen Matrix-Busse.

Aktivier/Titelsicherungs-Gruppe (ENABLES/SAFE TITLE)



① Editor-Taste (EDITOR)

Bei leuchtender Taste kann die Schalteinheit von einem externen Editorgerät, das am EDITOR-Anschluß an der Geräterückseite angeschlossen wurde, gesteuert werden.

② Universal-Schnittstellen-Taste (GPI)

Bei leuchtender Taste können Daten über die Mehrzweck-Schnittstelle (GPI-Anschluß) an der Geräterückseite aus- und eingegeben werden.

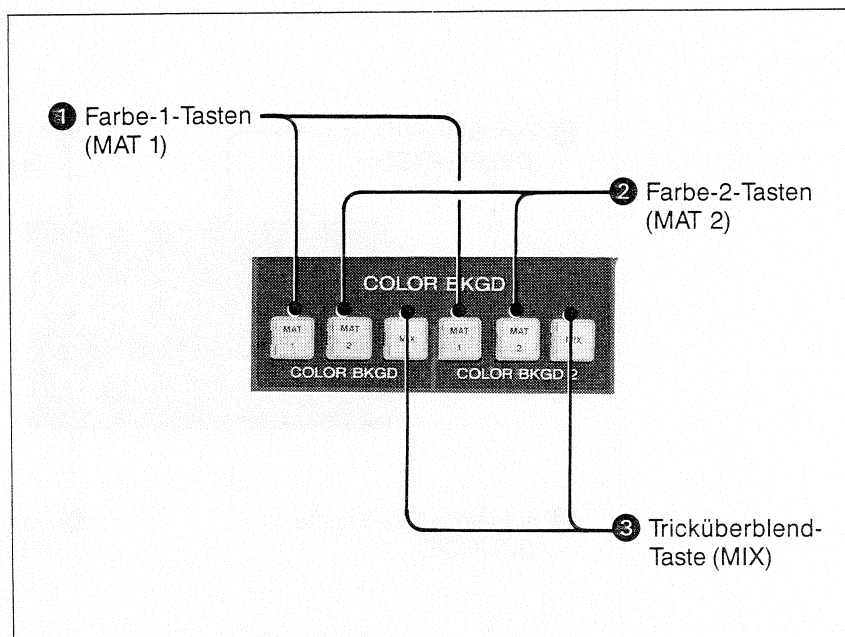
③ 3 Peripherie-Taste (PERIPH)

Bei leuchtender Taste können die internen AUX-Busse 1 bis 4 von einem externen Gerät gesteuert werden, das an der DME- oder der AUX BUS-Buchse an der Geräterückseite angeschlossen wurde.

④ Titelsicherungs-Taste (SAFE TITLE)

Zum Einblenden von Titelfeldmarken und eines Fadenkreuzes auf dem Preview-Bild vom PGM/PST-Block. Mit dieser Funktion lassen sich Titel im Bildausschnitt eines gewöhnlichen TV-Empfängers einrichten.

Farbhintergrund-Gruppe (COLOR BKGD)



Mit den beiden Tastengruppen lassen sich 2farbige Hintergründe definieren (COLOR BKGD 1 und 2). Die folgenden Funktionen lassen sich auf beide Hintergründe anwenden.

1 Farbe-1-Tasten (MAT 1)

Zur Wahl eines 1farbigen Hintergrundes mit der Farbe 1. Bei leuchtender Tally-Anzeige läßt sich die Farbe an den vier Reglern einstellen.

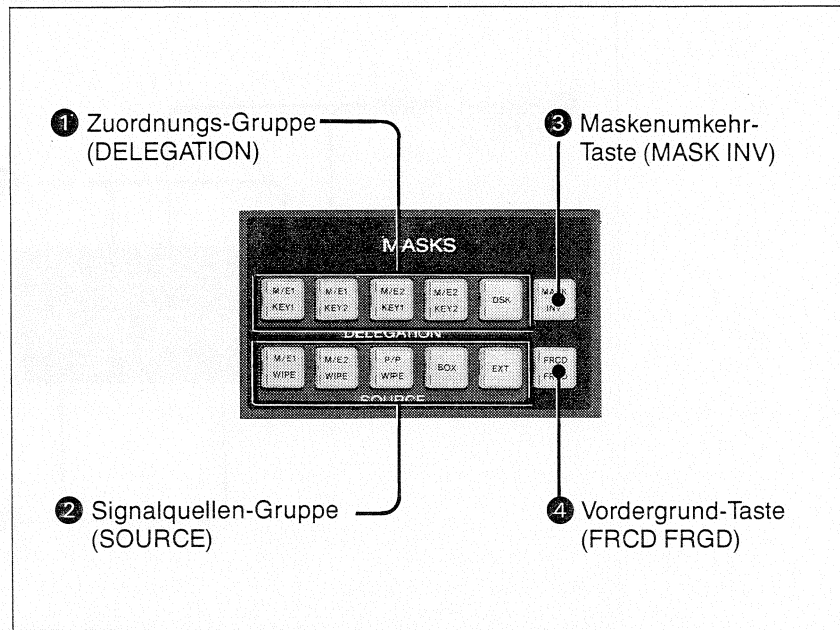
2 Farbe-2-Tasten (MAT 2)

Diese Taste leuchtet unmittelbar nach Druck auf die MIX-Taste 3 auf, und die Farbe wird als zweite Hintergrundfarbe definiert. Bei leuchtender Tally-Anzeige läßt sich die Farbe an den vier Reglern einstellen.

3 Tricküberblend-Taste (MIX)

Drücken Sie diese Taste, um beide Farben mit einer Trickblende zu überblenden.

Masken-Gruppe (MASKS)



① Zuordnungs-Gruppe (DELEGATION)

Mit dieser Tastengruppe lässt sich das Key wählen, für das die Maske definiert werden soll. Die DSK-Anzeige bezieht sich auf die Titeleinblendung auf dem PGM/PST-Block.

② Signalquellen-Gruppe (SOURCE)

Zur Wahl der Trickblende für eine Maske. Von den folgenden fünf Key-Einheiten lässt sich je eine Trickblende abrufen.

M/E-1-Trickblenden-Taste (M/E-1 WIPE): Zur Wahl der Trickblende des M/E-1-Blocks.

M/E-2-Trickblenden-Taste (M/E-2 WIPE): Zur Wahl der Trickblende der M/E-2-Blocks.

Programm/Voreinstell-Trickblenden-Taste (P/P WIPE): Zur Wahl der Trickblende des PGM/PST-Blocks.

Kasten-Trickblenden-Taste (BOX): Zur Wahl einer rechteckigen Maske. Bei leuchtender Tally-Anzeige lassen sich die vier Grenzen mit den Reglern positionieren.

Extern-Trickblenden-Taste (EXT): Zur Maskenerzeugung mit dem externen Signal, das vorher menüunterstützt als Masken-Signalquelle definiert wurde.

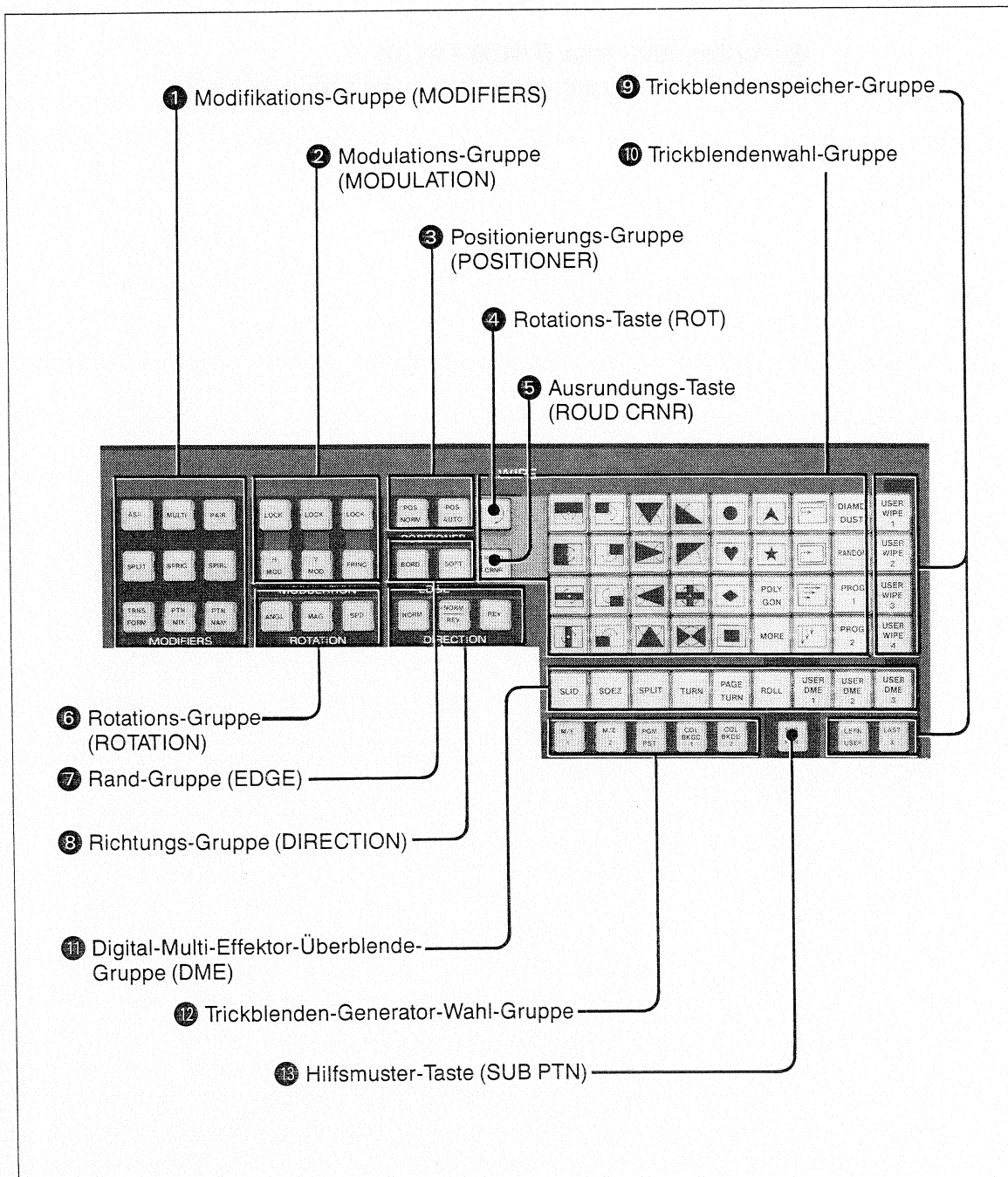
③ Maskenumkehr-Taste (MASK INV)

Invertiert das Masken-Signal.

④ Vordergrund-Taste (FRCD FRGD)

Fügt den Vordergrund (Füll-Key) in die definierte Maske.

Tricküberblend-Gruppe (WIPE)



❶ Modifikations-Gruppe (MODIFIERS)

Seitenverhältnis-Taste (ASP): Zum Einstellen des Seitenverhältnisses der Trickblende.

Multiplikations-Taste (MULTI): Zum Multiplizieren der Höhe und Breite der Trickblende.

Streifen-Trickblenden-Taste (PAIR): Zur Wahl einer Jalousien-Trickblende.

Split-Taste (SPLIT): Spaltet die Trickblende zum Verschieben der beiden Teile in entgegengesetzte Richtungen.

Quelleneffekt-Taste (SPRIG): Wählt den Effekt.

Spiraleffekt-Taste (SPIRL): Wählt einen Spiral-Effekt einer hervorsprudelnden Quelle.

Transformations-Taste (TRANSFORM): Zum Modifizieren der POLYGON- (=Vieleck-) und DIAMD DUST- (=Diamantstaub-) Trickblenden und Wählen der unter der Funktion MORE erhältlichen Zusatz-Trickblenden.

Tricküberblend-Taste (PTN MIX): Zum Überblenden zweier Trickblenden.

Nichtadditiv-Tricküberblend-Taste (PTN NAM): Zum nicht-additiven Überblenden (Bilden der Schnittmenge) zweier Trickblenden.

❷ Modulations-Gruppe (MODULATION)

Mit den Tasten dieser Gruppe läßt sich die Trickblende harmonisch modulieren.

Höhenmodulations-Taste (H MOD): Moduliert die Höhe der Trickblende. Durch Druck auf die LOCK-Taste wird die aktuelle Höhe festgehalten.

Vertikalmodulations-Taste (V MOD): Moduliert die Breite der Trickblende. Durch Druck auf die LOCK-Taste wird die aktuelle Breite festgehalten.

Radialmodulations-Taste (FRINGE): Zur punktsymmetrischen Modulation der Trickblenden-Abmessung in alle Richtungen. Durch Druck auf die LOCK-Taste werden die aktuellen Abmessungen festgehalten.

❸ Positionierungs-Gruppe (POSITIONER)

Zum Positionieren des Trickblenden-Zentrums während eines Übergangs.

Festpositionierungs-Taste (POS NORM): Die Trickblende bleibt während des Übergangs stehen.

Positionierungsautomatik-Taste (POS AUTO): Das Zentrum der Trickblende bewegt sich während des Übergangs in Richtung Bildmitte.

④ Rotations-Taste (ROT)

Erzeugt eine Türflügel-Trickblende.

⑤ Ausrundungs-Taste (ROUD CRNR)

Rundet die Ecken der Trickblende aus.

⑥ Rotations-Gruppe (ROTATION)

Mit diesen Taste kann eine Trickblende gedreht werden.

Winkel-Taste (ANGL): Zur Eingabe des Winkels, um den die Trickblende gedreht werden soll.

Winkelwert-Taste (MAG): Zur Wahl von Rotationswinkel und Drehsinn während eines Übergangs.

Winkelgeschwindigkeits-Taste (SPD): Zur Wahl der Winkelgeschwindigkeit, mit der die Trickblende gedreht werden soll.

⑦ Rand-Gruppe (EDGE)

Zur Wahl des Kontur-Typs einer Trickblende.

Rand-Taste (BORD): Umrahmt die Trickblende.

Schärfe-Taste (SOFT): Für eine weiche Trickblenden-Kontur.

⑧ Richtungs-Gruppe (DIRECTION)

Normalrichtungs-Taste (NORM): Die Trickblende wird in die Richtung, die auf der Trickblenden-Wahltaste angezeigt ist, bewegt.

Richtungsumkehr-Taste (REV): Die Trickblende wird in die entgegengesetzte Richtung der Trickblenden-Wahltaste bewegt.

Richtungs-Umsteuerautomatik-Taste (NORM/REV): Abwechselnde Bewegung in entgegengesetzte Richtungen.

⑨ Trickblendenspeicher-Gruppe

Bediener-Trickblenden-Taste 1 bis 4 (USER WIPE 1 bis

4): Zum Abspeichern und Aufrufen von bis zu vier vorher definierten Trickblenden einschließlich Modifikationen.

Trickblendenspeicher-Taste (LERN USER): Zum Zuordnen einer definierten Trickblende zu einer der Tasten USER WIPE 1 bis 4.

Trickblenden-Rückruf-Taste (LAST X): Löscht eine mit den Tasten USER WIPE 1 bis 4 aufgerufene Trickblende und ruft die vorher angezeigte Trickblende auf.

⑩ Trickblendenwahl-Gruppe

Die mit schwarzen und weißen Mustern bezeichneten Tasten beziehen sich auf Trickblenden, die während des Übergangs von Schwarz nach Weiß verändert werden. Die Tasten, die zusätzlich mit Pfeil(en) und Kreisen bezeichnet sind, beziehen sich auf Trickblenden mit entsprechender Drehpunktslage und Drehsinn.

Zusatz-Trickblenden-Taste (MORE): Zum Anzeigen von 16 weiteren, auf den Tasten nicht dargestellten Trickblenden.

Vieleck-Taste (POLYGON): Erzeugt eine Trickblende mit der Form eines rotationssymmetrischen Vielecks. Mit den Tasten der MODIFIER-Gruppe läßt sich diese Trickblende zu einem Stern verändern.

Diamantstaubeffekt-Taste (DIAMOND DUST): Füllt die Trickblende mit „Diamantstaub“, d.h. glitzernden Punkten.

Zufallsmosaik-Taste (RANDOM): Erzeugt eine Trickblende mit ungeordnetem Mosaikeffekt.

Trickblendenruf-Tasten 1 und 2 (PROG 1 und 2): Mit diesen Tasten lassen sich Trickblenden, die auf dem Steuerpult nicht angezeigt sind, aufrufen. Die Trickmuster können vorher menügesteuert abgespeichert werden.

⑪ Digital-Multi-Effektor-Überblend-Gruppe (DME)

Vorausgesetzt, der Multi-Effektor DME-5000 ist angeschlossen, lassen sich mit den Tasten dieser Gruppe die folgenden Überblend-Funktionen aufrufen.

Schiebe-Taste (SLIDE): Während des Überblendens schiebt sich das nächste Bild über das aktuelle Bild.

Stauch-Taste (SQUEZ): Während des Überblendens wird das aktuelle Bild gestaucht, während das nächste Bild allmählich expandiert.

Split-Taste (SPLIT): Das aktuelle Bild wird durch das nächste gespalten.

Dreheffekt-Taste (TURN): Das aktuelle Bild wird beim Ersetzen wie ein Türflügel geschwenkt.

Blättereffekt-Taste (PAGE TURN): Umblätter-Simulation

Rolleffekt-Taste (ROLL): Das aktuelle Bild wird beim Ersetzen nach oben aufgerollt.

Bedienereffekt-Taste 1 bis 3 (USER DME 1 bis 3): Zum Abrufen vorher definierter Effekte.

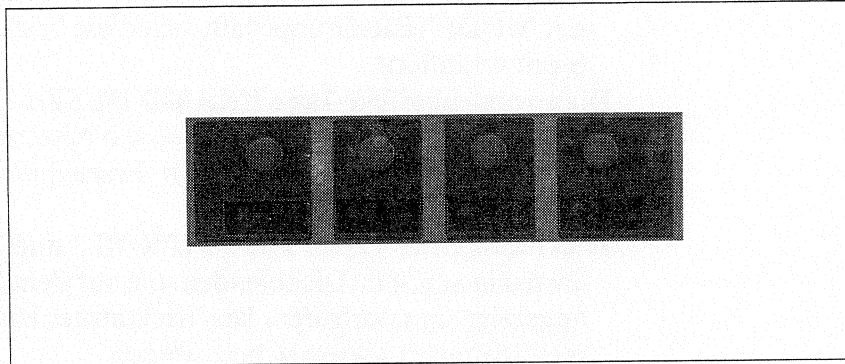
⑫ Trickblenden-Generator-Wahl-Gruppe

Zur Wahl eines der fünf Trickblenden-Generatoren.

⑬ Hilfs-Trickblenden-Taste (SUB PTN)

Während die PTN MIX- oder PTN NAM-Taste der MODIFIERS-Gruppe aufleuchtet, läßt sich mit der SUB PTN-Taste eine zweite Trickblende, die Hilfs-Trickblende, wählen.

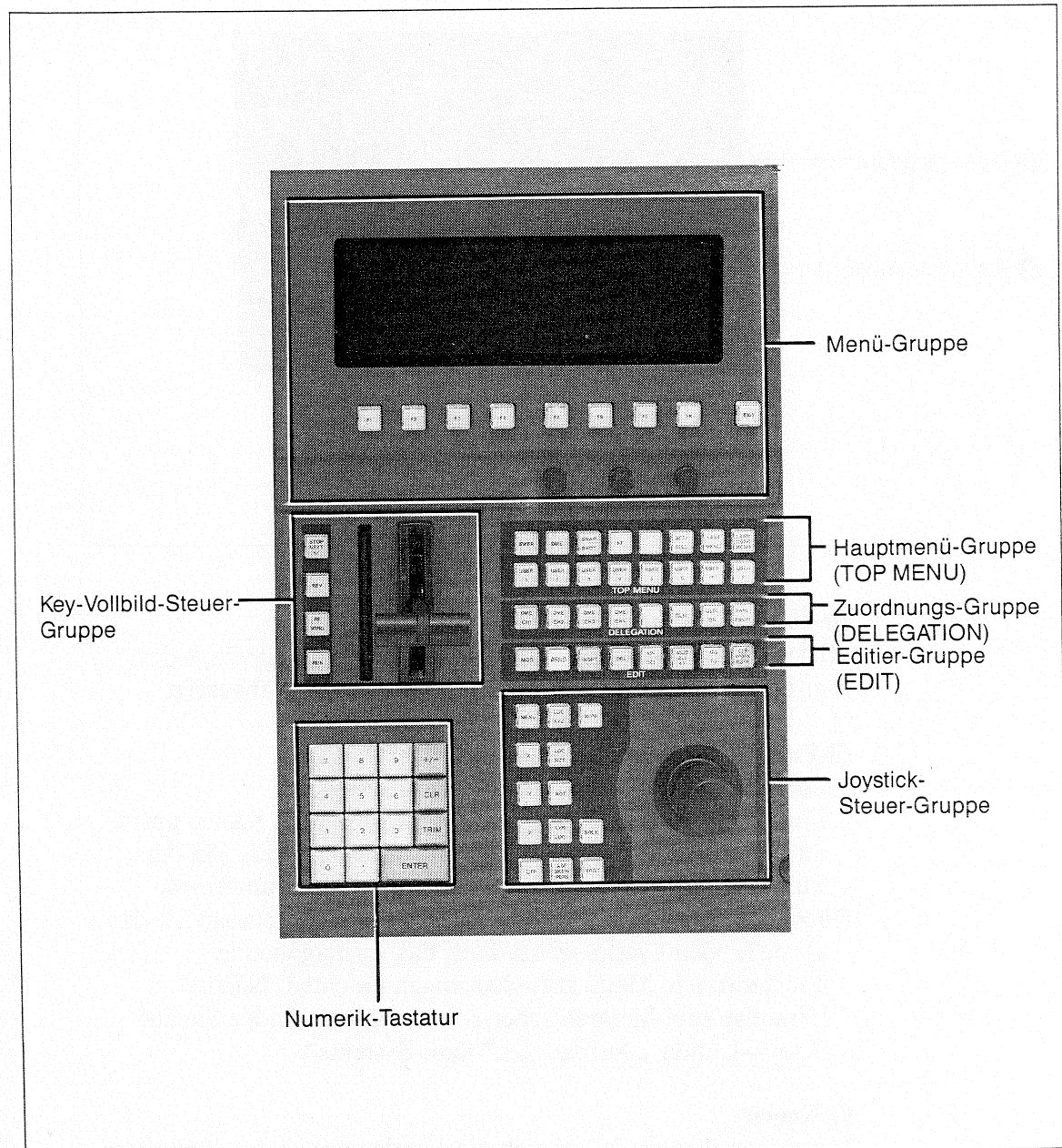
Regler



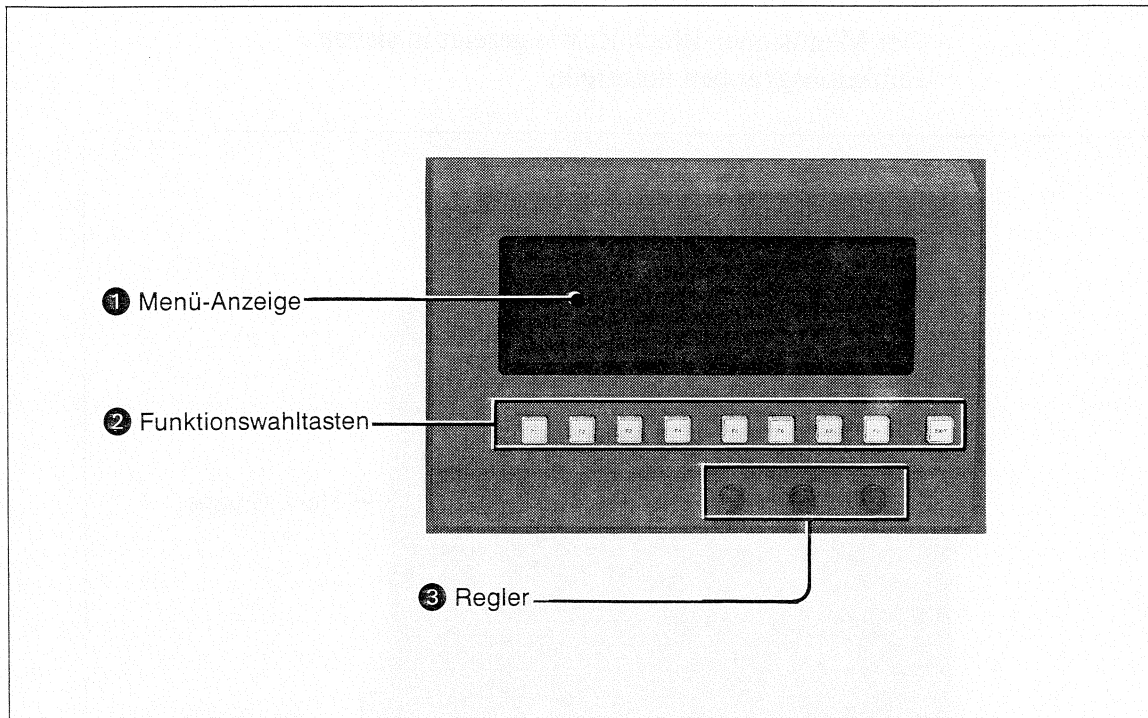
Mit diesen vier Reglern lassen sich die Parameter für die gerade grün leuchtende Taste der MODIFIERS-Gruppe, also die COLOR BKGD- oder MASK-Taste, einstellen. Auf der Anzeige neben einer jeden Taste werden der Anfangsbuchstabe und der aktuelle Wert des Parameters angezeigt, der gerade eingestellt werden kann.

Menüsteuer-Block

Der Menüsteuer-Block ist wie gezeigt in sieben Funktionsgruppen unterteilt.



Menü-Gruppe



❶ Menü-Anzeige

Hier werden Menüs, Effekt-Parameter, die aktuelle Lage des manipulierten Bildes und weitere Informationen angezeigt.

❷ Funktionswahltasten

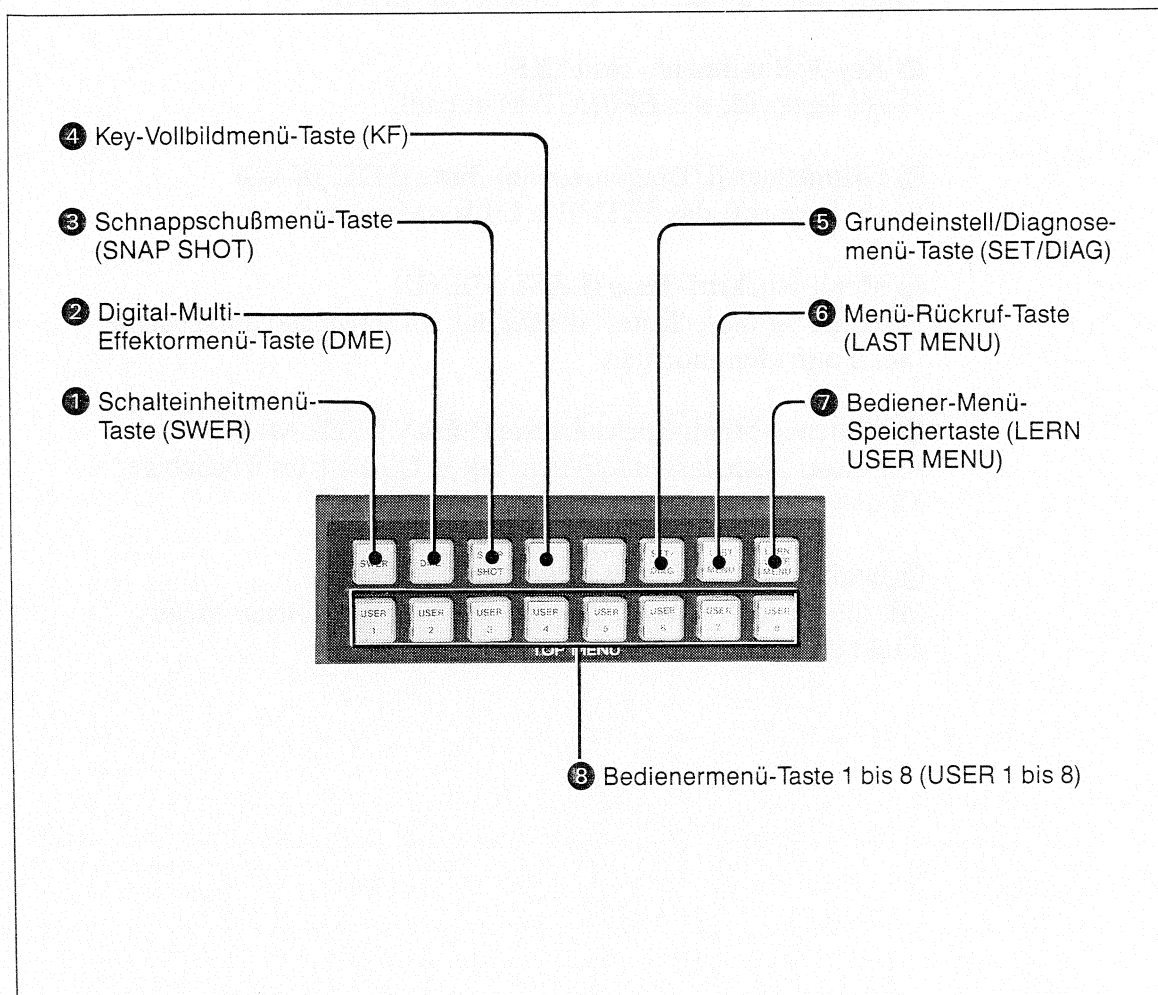
Funktionswahltasten F1 bis F8: Eine jede der Funktionswahltasten entspricht einem der acht Kästen unten auf der Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten. Mit den Funktionswahltasten lassen sich Einstellungen anwählen.

Rückkehr-Taste (EXIT): Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das aktuelle Menü verlassen und auf das vorhergehende, übergeordnete Menü zurückspringen möchten. Nähere Hinweise zum hierarchischen Menü-Aufbau finden Sie auf Seite 4-1 unter „Aufbau des Menü-Systems“.

❸ Regler

Mit diesen Reglern lassen sich die gerade angezeigten Parameter verändern.

Hauptmenü-Gruppe (TOP MENU)



Mit diesen Tasten läßt sich das gewünschte Hauptmenü anwählen.

① Schalteinheitmenü-Taste (SWER)

Drücken Sie diese Taste, falls Sie das SWITCHER-Menü für die Schalteinheit aufrufen möchten.

② Digital-Multi-Effektormenü-Taste (DME)

Drücken Sie diese Taste, falls Sie das DME-Menü für den Digital-Multi-Effektor aufrufen möchten.

③ Schnappschußmenü-Taste (SNAP SHOT)

Diese Taste ruft das SNAP SHOT-Menü auf.

④ Key-Vollbildmenü-Taste (KF)

Diese Taste ruft das EFFECT-Menü auf.

⑤ Grundeinstell/Diagnosemenü-Taste (SET/DIAG)

Diese Taste ruft das SETUP & DIAG-Menü auf.

⑥ Menü-Rückruf-Taste (LAST MENU)

Drücken Sie diese Taste, falls Sie das vorhergehend aufgerufene Menü aufrufen möchten.

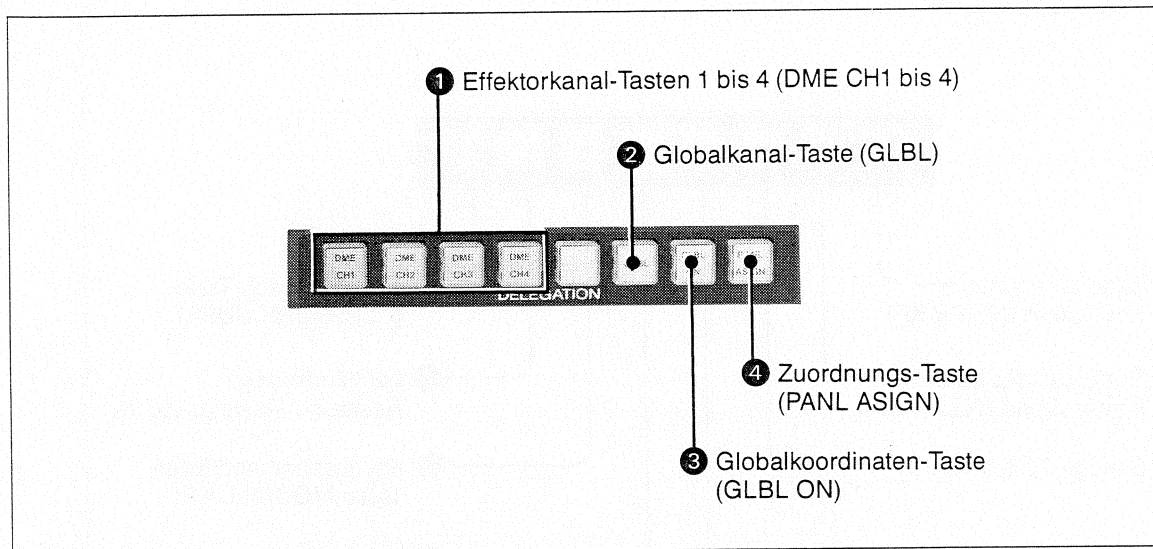
⑦ Bediener-Menü-Speichertaste (LERN USER MENU)

Mit dieser Taste lassen sich den Tasten USER 1 bis 8 beliebige Menüs zuordnen.

⑧ Bedienermenü-Tasten 1 bis 8 (USER 1 bis 8)

Mit diesen Tasten lassen sich die vorher zugeordneten Menüs direkt aufrufen.

Zuordnungs-Gruppe (DELEGATION)



❶ Effektorkanal-Tasten 1 bis 4 (DME CH 1 bis 4)

Mit diesen Tasten können Sie den Digital-Multi-Effektor-Kanal wählen, den Sie mit den Menüs, Funktionswahltasten und dem Joystick steuern möchten.

Drücken Sie die entsprechenden Tasten gleichzeitig, falls Sie mehr als einen DME-Kanal wählen möchten.

Die folgenden Tasten aktivieren Funktionen, die bei mehreren gleichzeitig angewählten DME-Kanälen angewendet werden können.

❷ Globalkanal-Taste (GLBL)

Zur Wahl des Globalkanals. Die vorher mit den Menüs angewählten DME-Kanäle (bis zu vier) lassen sich nun gleichzeitig steuern.

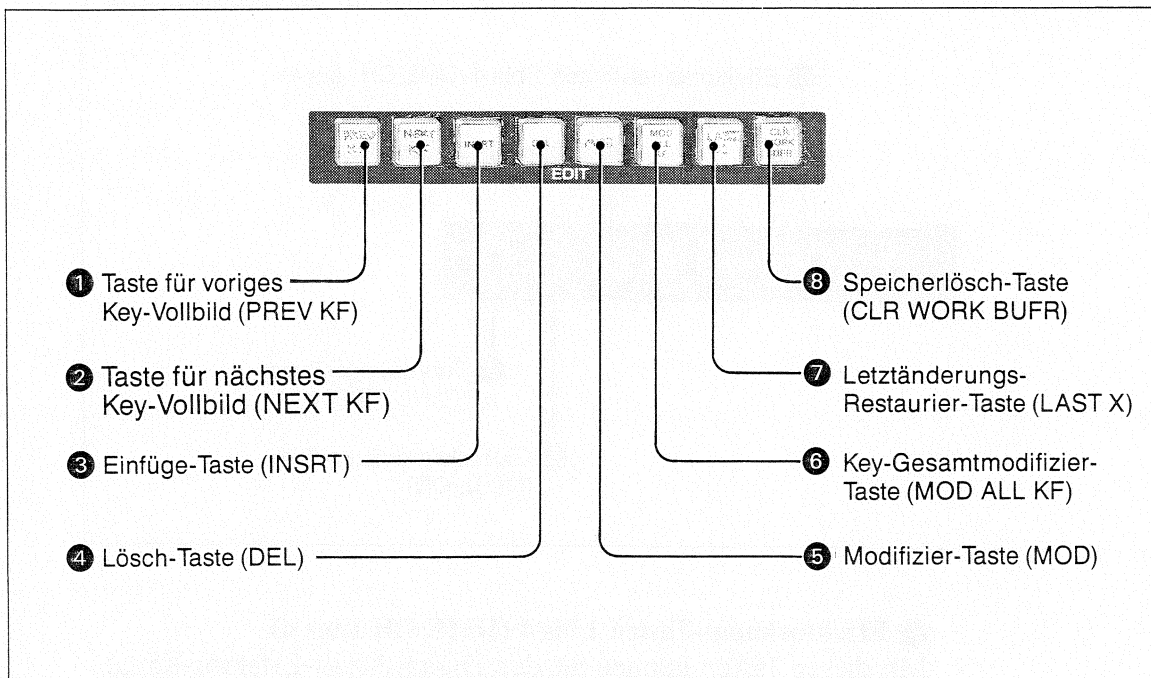
❸ Globalkoordinaten-Taste (GLBL ON)

Zur Wahl von Global-Koordinaten.

❹ Zuordnungs-Taste (PANL ASSIGN)

Falls mehrere Kanäle angewählt sind, kann das Menü mit dieser Taste einem bestimmten Kanal zugeordnet werden. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie das Menü einem anderen Kanal zuordnen möchten; die Taste leuchtet auf. Drücken Sie nun die entsprechende Effektorkanal-Taste; die Taste leuchtet grün auf.

Editier-Gruppe (EDIT)



Mit diesen Tasten lassen sich Key-Vollbilder editieren.

① Taste für voriges Key-Vollbild (PREV KF)

Der Effekt wird vom aktuellen Key-Vollbild auf das vorige Key-Vollbild verschoben.

② Taste für nächstes Key-Vollbild (NEXT KF)

Der Effekt wird vom aktuellen Key-Vollbild auf das nächste Key-Vollbild verschoben.

③ Einfüge-Taste (INSRT)

Der aktuelle Inhalt des Arbeitsspeichers wird vor dem aktuellen Key-Vollbild eingefügt.

④ Lösch-Taste (DEL)

Das aktuelle Key-Vollbild wird gelöscht.

⑤ Modifizier-Taste (MOD)

Der aktuelle Inhalt des Arbeitsspeichers wird als aktuelles Key-Vollbild definiert.

⑥ Key-Gesamtmodifizier-Taste (MOD ALL KF)

Zum Modifizieren der aktuellen Key-Vollbilder, die den vorher gewählten Nummern entsprechen.

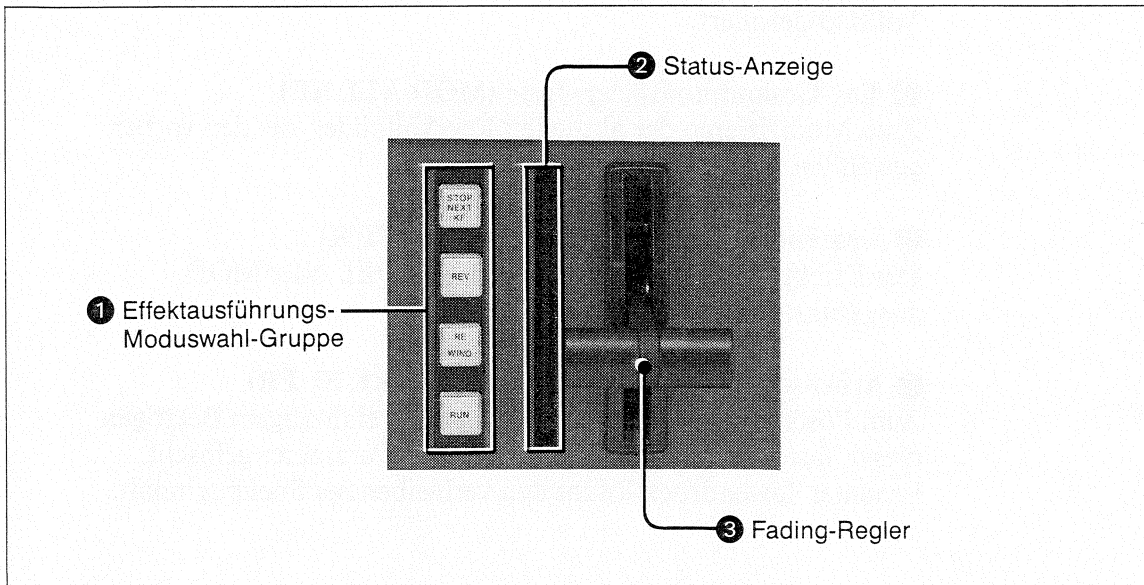
⑦ Letztänderungs-Restaurier-Taste (LAST X)

Der Effekt einer mit den Tasten INSRT, DEL oder MOD ausgeführten Änderung wird storniert.

⑧ Arbeitsspeicherlöschtaste (CLR WORK BUFR)

Zum Löschen des Arbeitsspeichers. Nach einmaligem Betätigen dieser Taste werden die Transformations-Parameter gelöscht. Erneuter Tastendruck löscht den verbleibenden Speicherinhalt.

Key-Vollbild-Steuer-Gruppe



① Effektausführungs-Moduswahl-Gruppe

Mit diesen Tasten lässt sich der Key-Vollbild-Ausführungs-Modus wählen.

Übergangstopp-Taste (STOP NEXT KF): Bei aktivierter Taste kann der Übergang zwischen dem aktuellen und dem nächsten Key-Vollbild mit der RUN-Taste oder dem Fading-Regler gesteuert werden.

Umsteuer-Taste (REV): Bei aktivierter Taste kann der Effekt mit der RUN-Taste oder dem Fading-Regler rückläufig ausgeführt werden.

Rücklauf-Taste (REWIND): Zum Anfahren des ersten Key-Vollbilds des gerade aufgerufenen Effekts. Bei aktivierter REV-Taste wird das letzte Key-Vollbild des Effekts angefahren.

Auslöse-Taste (RUN): Zum automatischen Ausführen des Effekts gemäß den gewählten Effektausführungs-Einstellungen.

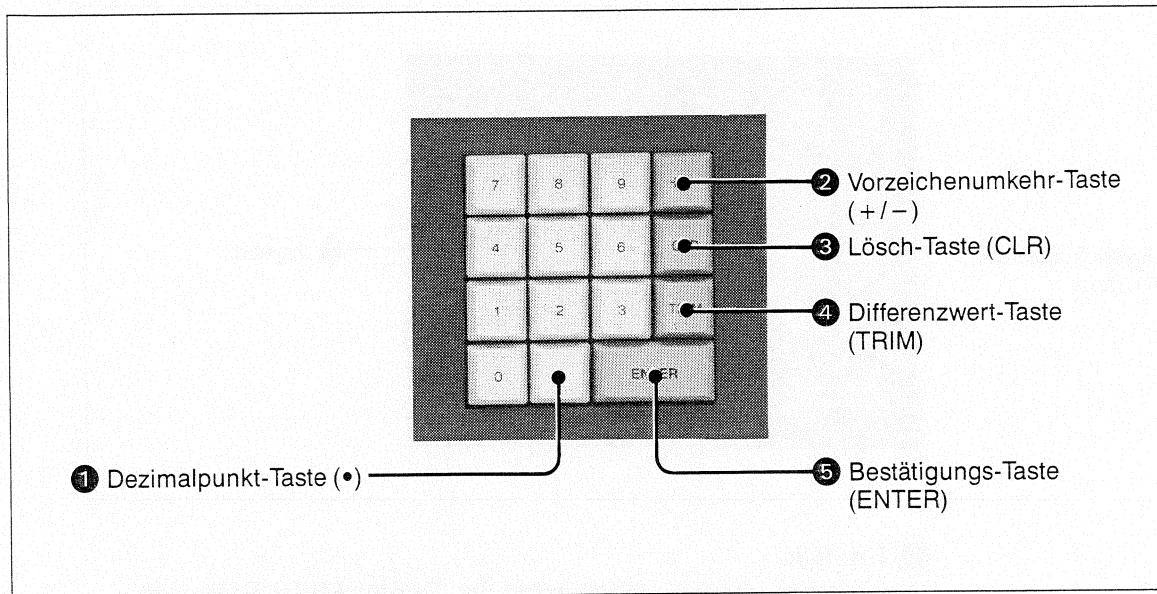
② Status-Anzeige

Die Leuchtdiodenzeile zeigt den aktuellen Status während der Ausführung eines Effektes.

③ Fading-Regler

Zum manuellen Ausführen eines Key-Vollbild-Effektes.

Numerik-Tastatur



① Dezimalpunkt-Taste (•)

Erzeugt einen Dezimalpunkt (im Deutschen: Komma), der bei der Zeiteingabe auch als Trennzeichen dient.

② Vorzeichenumkehr-Taste (+ / -)

Zur Vorzeichenumkehr des Wertes. Es spielt keine Rolle, ob die Taste vor oder nach der Eingabe des Wertes gedrückt wird.

③ Lösch-Taste (CLR)

Zum Löschen des zuletzt eingegebenen Wertes; der vorher eingegebene Wert erscheint.

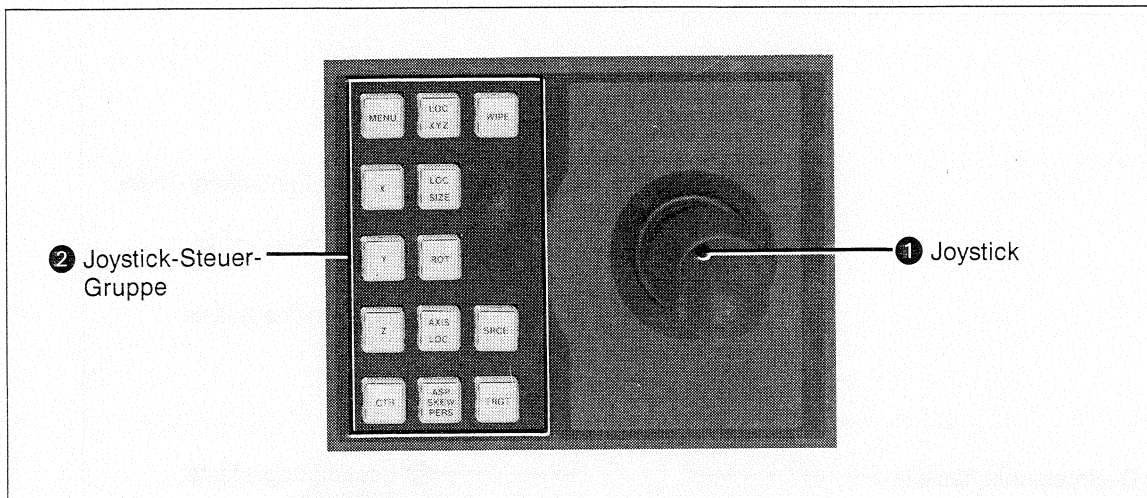
④ Differenzwert-Taste (TRIM)

Drücken Sie diese Taste anstatt der ENTER-Taste, wenn Sie einen Differenzwert eingeben, d.h. einen Wert, der der Differenz zwischen dem aktuellen und dem gewünschten Wert entspricht.

⑤ Bestätigungs-Taste (ENTER)

Drücken Sie diese Taste, um den eingegebenen Wert zu bestätigen.

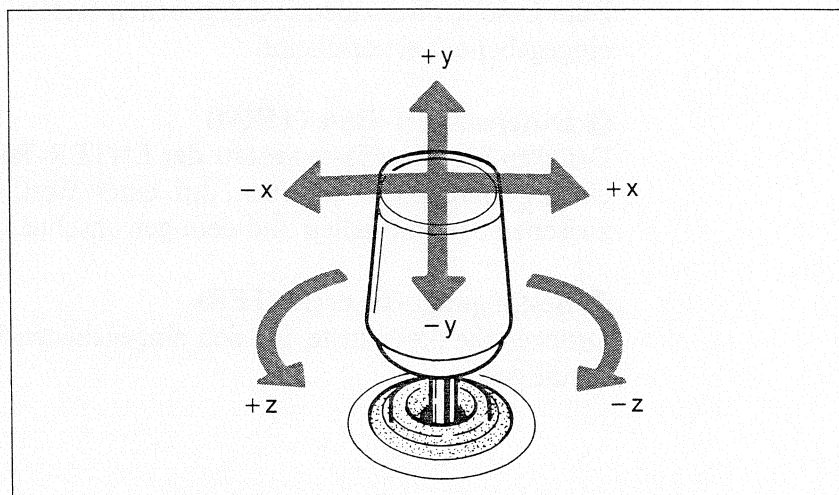
Joystick-Gruppe



① Joystick

Der Joystick dient zur Steuerung des Digital-Multi-Effektors und zur Positionierung der Trickblende. Bei der Steuerung des Multi-Effektors kann die Lage des Bildes auf dem Monitor in den drei Raumachsen (x, y und z) des Bild- und Inertial-Koordinatensystems eingestellt werden.

- Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, falls Sie das Bild entlang der x-Achse verschieben möchten.
- Bewegen Sie den Joystick nach vorne oder hinten, falls Sie das Bild entlang der y-Achse verschieben möchten.
- Drehen Sie den Joystick, falls Sie das Bild entlang der z-Achse verschieben möchten.



② Joystick-Steuer-Gruppe

Mit diesen Tasten läßt sich die Funktion des Joysticks definieren.

Menü-Taste (MENU): Wählt den Joystick anstatt der drei Regler zum Verändern der auf der Menü-Anzeige angezeigten Werte.

- Bewegen des Joysticks nach links und rechts (x-Achse) entspricht der Funktion des linken Reglers.
- Bewegen des Joysticks nach vorne und hinten (y-Achse) entspricht der Funktion des mittleren Reglers.
- Drehen des Joysticks (z-Achse) entspricht der Funktion des rechten Reglers.

Koordinatentasten (X, Y und Z):

- Druck auf diese Tasten ruft das der Achse entsprechende Menü auf; der Wert kann nun über die Numerik-Tasten eingegeben werden.
- Wird eine dieser Tasten gedrückt gehalten, kann die Bewegung entlang der entsprechenden Achse durch Bewegen des Joysticks gesteuert werden.

Raster/Zentrier-Taste (CTR): Während der Steuerung mit dem Joystick kann durch Druck auf diese Taste die nächste systeminhärente Rasterkoordinate angefahren werden. Erneuter Tastendruck speichert die Rasterkoordinate ab. Bei leuchtender MENU- oder WIPE-Taste wird die systeminhärente Rasterkoordinate bereits beim ersten Tastendruck gespeichert.

Translationssteuer-Taste (LOC XYZ): Zum Verfahren des Bildes auf dem Monitor mit dem Joystick.

Größensteuer-Taste (LOC SIZE): Nach Betätigen dieser Taste wird das Bild durch Drehen des Joysticks vergrößert oder verkleinert und durch Schwenken des Joysticks entlang der x- und y-Achse verschoben.

Rotations-Taste (ROT): Nach Betätigen dieser Taste wird das Bild durch Schwenken des Joysticks gedreht.

Drehachsen-Taste (AXIS LOC): Nach Betätigen dieser Taste wird die Rotationsachse des Bildes durch Schwenken des Joysticks im Raum geschwenkt.

Seitenverhältnis/Pallelogrammverzeichnung/Perspektiv-Taste

(ASP/SKEW/PERS): Die Funktion dieser Taste hängt folgendermaßen von dem Schaltzustand der SRCE- und TRGT-Taste ab:

- Wenn die SRCE-Taste (Bildkoordinaten) leuchtet:
Schwenken des Joysticks in Richtung der x- und y-Achse steuert die Parallelogrammverzerrung des Bildes; Drehen des Joysticks (z-Achse) steuert das Seitenverhältnis.
- Wenn die TRGT-Taste (Inertialkoordinaten) leuchtet:
Drehen (z-Achse) oder Schwenken in Richtung der x- und y-Achse steuert die Perspektive des Bildes.

Blendensteuer-Taste (WIPE): Nach Betätigen dieser Taste kann der Joystick zum Positionieren einer Trickblende für die Schalteinheit verwendet werden.

Bildkoordinaten-Taste (SRCE): Nach Betätigen dieser Taste kann das Bild mit dem Joystick entlang den drei Raumachsen (x, y und z) des Bild-Koordinatensystems, also im Koordinatensystem, das seinen Ursprung im Bild hat, verschoben werden.

Inertialkoordinaten-Taste (TRGT): Nach Betätigen dieser Taste kann das Bild mit dem Joystick entlang den drei Raumachsen (x, y und z) des Inertial-Koordinatensystems, also im Koordinatensystem, das seinen Ursprung auf dem Bild-Monitor hat, verschoben werden.

Kapitel 3

Bedienen der Schalteinheit

System-Start	3-1
Grundlegende Bedienungsschritte	3-2
Wählen des nächsten Übergangs.....	3-10
Wählen eines Übergang-Typs.....	3-13
Ausführen eines Übergangs.....	3-17
Key-Operationen	3-25
Tricküberblend-Operationen	3-46
Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Operationen.....	3-76
Farbhintergrund-Operationen	3-84
Bedienen externer Systemkomponenten	3-86
Prüfen des Titelbereichs	3-87

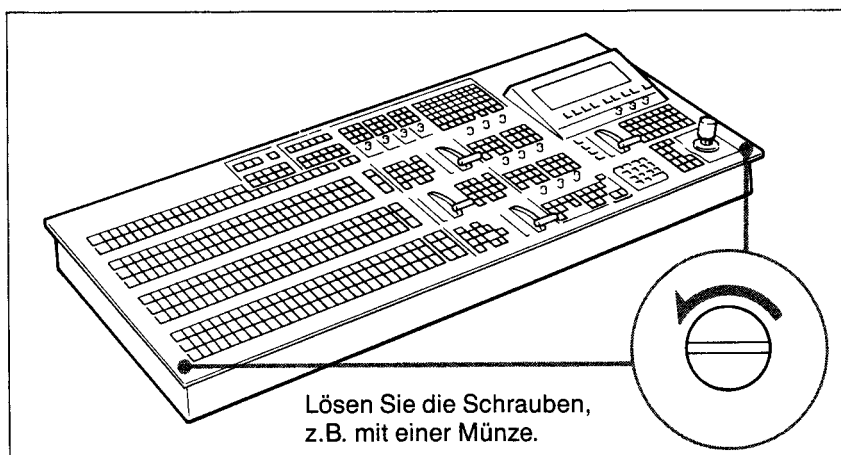
Bedienen der Schalteinheit

Dieses Kapitel beschreibt die Bedienung der Digital-Video-Schalteinheit DVS-8000/8000C. Nähere Hinweise zur Bedienung des Digital-Multi-Effektors DME-5000 finden Sie im Kapitel 5, „Bedienen des Digital-Multi-Effektors DME-5000“.

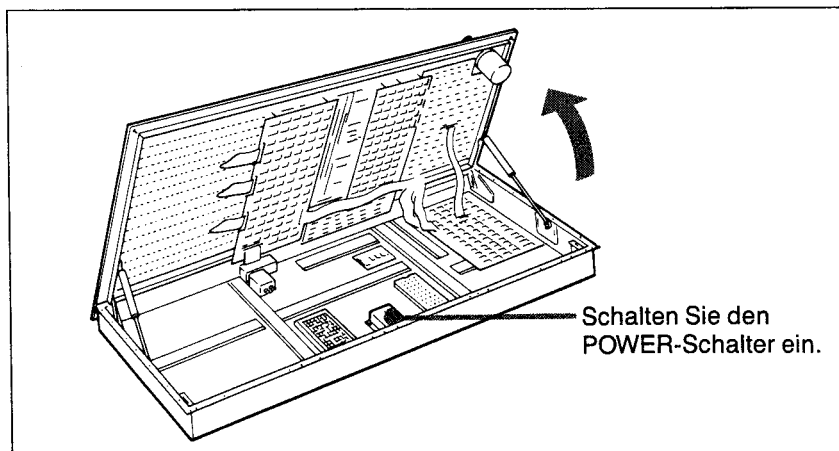
System-Start

Schwenken Sie die Tastatur des Steuerpultes wie gezeigt nach oben und schalten Sie den POWER-Schalter ein.

- 1** Lösen Sie die Schrauben mit einer Münze oder einem geeigneten Werkzeug.



- 2** Schwenken Sie die Tastatur nach oben.



Grundlegende Bedienungsschritte

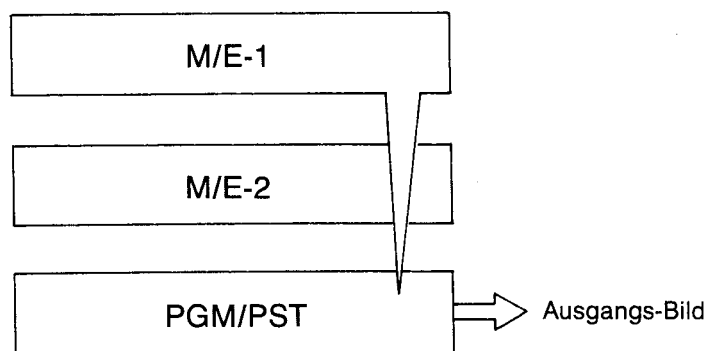
Bildaufbau

Aus allen drei Blöcken, M/E-1, M/E-2 und PGM/PST, dieser Schalteinheit lassen sich die Bilder getrennt ausgeben. In Abhängigkeit seines Ursprungs wird das dem Bild-Monitor zugespielte Bild mit M/E-1-Bild, M/E-2-Bild oder PGM/PST-Bild bezeichnet.

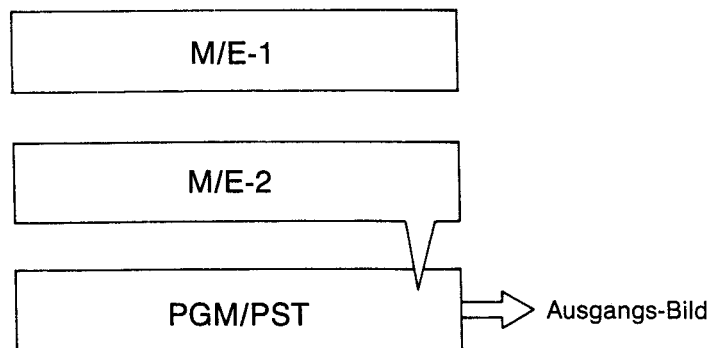
- Ein M/E-1- bzw. M/E-2-Bild kann dem anderen verbleibenden M/E-Block direkt zugespielt werden. Dies gilt jedoch nicht für PGM/PST-Bilder.
- Dem PGM/PST-Block kann ein M/E-1- oder M/E-2-Bild zugespielt werden; das weiterverarbeitete Bild, das Ausgangsbild, wird dann von der Schalteinheit ausgegeben.

Abhängig vom Zusammenspiel der M/E-Blöcke kann ein Ausgangsbild also auf fünf verschiedene Weisen entstehen.

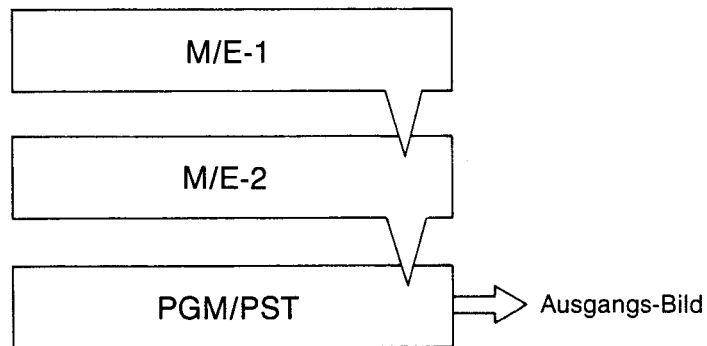
- Zuspieldes des M/E-1-Bildes zum PGM/PST-Block.



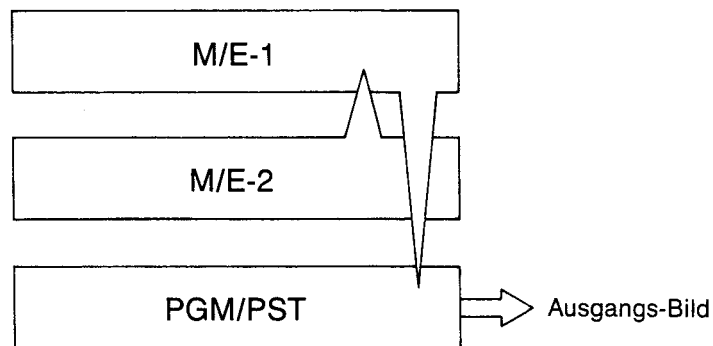
- Zuspieldes des M/E-2-Bildes zum PGM/PST-Block.



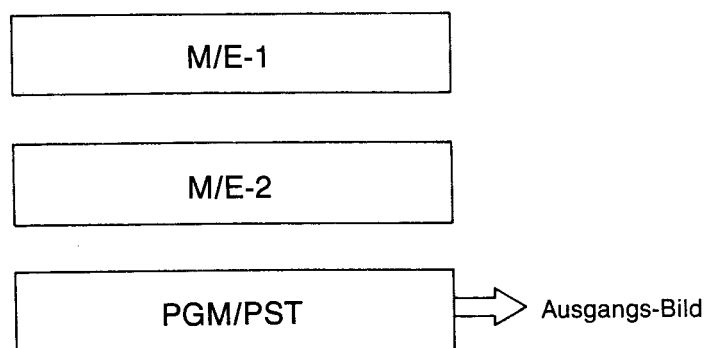
- Zuspielen des M/E-1-Bildes zum M/E-2-Block; anschließendes Zuspielen des M/E-2-Bildes zum PGM/PST-Block.



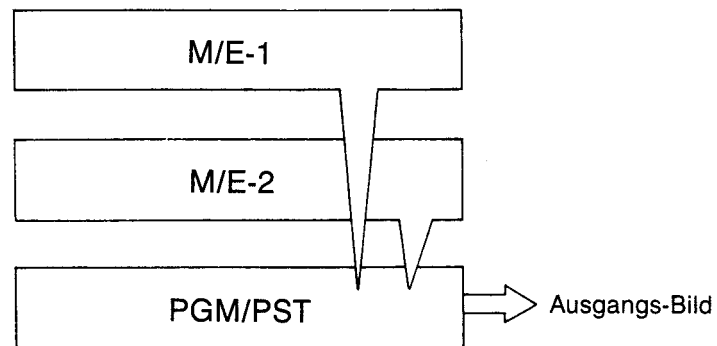
- Zuspielen des M/E-2-Bildes zum M/E-1-Block; anschließendes Zuspielen des M/E-1-Bildes zum PGM/PST-Block.



- Ausgabe eines PGM/PST-Bildes ohne vorheriges Zuspielen eines M/E-1- oder M/E-2-Bildes.



- Zuspieldes des M/E-2-Bildes und eines M/E-1-Bildes zum PGM/PST-Block.



Ausgabe des Bildes von einem Block

Das Umschalten des Bildes von den Blöcken M/E-1, M/E-2 und PGM/PST auf dem entsprechenden Bild-Monitor wird als Übergang bezeichnet. Das Bildergebnis wird auf dem entsprechenden Preview-Monitor angezeigt. Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Übergang zu steuern. Zur besseren Orientierung ist die Funktionsgruppe, deren Bedienungselemente benötigt werden, in Klammern angegeben.

- 1** Wählen Sie das Hintergrund-Bild, das Sie an dem Programm-Monitor ausgeben möchten (BKGD A-Bus).
Das gewählte Bild erscheint auf dem Programm-Monitor.
- 2** Definieren Sie die Bild-Komponente, die während des nächsten Übergangs gewechselt werden soll (NEXT TRANSITION-Gruppe der Übergangsteuer-Gruppe).
 - Drücken Sie die BKGD-Taste, falls Sie den Hintergrund wechseln möchten.
 - Drücken Sie die KEY 1-Taste, falls Sie das Key 1 löschen oder einfügen möchten.
 - Drücken Sie die KEY 2-Taste, falls Sie das Key 2 löschen oder einfügen möchten.Alle drei Tasten können gleichzeitig betätigt werden.
Drücken Sie die KEY-Taste, um ein Key im PGM/PST-Block zu löschen oder einzufügen. Nähere Hinweise finden Sie auf den Seiten 3-10 bis -12 unter „Wählen des nächsten Übergangs“.
- 3** Definieren Sie das Bild, das nach dem Übergang verwendet werden soll.
 - Wählen Sie den Hintergrund (BKGD B-Bus).
 - Wählen Sie das Key, das eingefügt werden soll (KEY-Busse und Überblendsteuer-Gruppe).Prüfen Sie das Ergebnis auf dem Preview-Monitor.
Nähere Hinweise finden Sie auf den Seiten 3-25 bis -45 unter „Key-Operationen“.

- 4** Wählen Sie den Übergang-Typ (TRANSITION-Gruppe in der Überblendsteuer-Gruppe).
- Drücken Sie die entsprechende Taste MIX, SUPER MIX, NAM oder PST BKGD MIX, falls Sie den Übergang als Überblende-Effekt definieren möchten.
 - Drücken Sie die WIPE-Taste, falls Sie den Übergang als Überblende-Effekt definieren möchten.
- Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-13 bis -16 unter „Wählen des Übergang-Typs“.
- 5**
- Definieren Sie eine Trickblende, falls Sie den Tricküberblende-Effekt (WIPE-Taste) gewählt haben. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-46 bis -75 unter „Tricküberblend-Operationen“.
 - Stellen Sie bei Verwendung des Digital-Multi-Effektors den Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typ ein und definieren Sie eine Trickblende. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-76 bis -83 unter „Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Operationen“.
- 6** Lösen Sie den Übergang aus (Übergangsteuer-Gruppe).
- Drücken Sie die CUT-Taste, um einen harten Schnitt auszuführen.
 - Drücken Sie die AUTO TRAN-Taste oder betätigen Sie den Fading-Regler, um einen weichen Schnitt, also einen Übergang, auszuführen.
- Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-17 bis -24 unter „Ausführen eines Übergangs“.

Delegations-System

Zur übersichtlicheren Bedienung ist das Steuerpult mit einem sogenannten Delegations-System ausgestattet. Mit Hilfe des Delegations-Systems können mit den gleichen Bedienelementen verschiedene Signale manipuliert werden, nachdem das sogenannte Steuerobjekt definiert wurde. Ein und die gleiche Funktionsgruppe kann also folgendermaßen verschiedenen Bussen und Trickblenden-Generatoren zugeordnet werden.

Block	Funktionsgruppe	Steuerobjekt
Allgemeiner Bedienelemente-Block	AUX/PVW-Bus-Gruppe	Busse PVW und AUX 1 bis 4; externe Matrix-Busse 1 bis 5
	WIPE-Gruppe	die fünf Trickblenden-Generatoren
	MASKS-Gruppe	Keys der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST
M/E-1-Block	Key-Busse und Überblendsteuer-Gruppe	Key 1 und 2
M/E-2-Block	Key-Busse und Überblendsteuer-Gruppe	Key 1 und 2

Die AUX/PVW-Bus-Gruppe im allgemeinen Bedienelemente-Block ist so ausgelegt, daß manche Tasten gleichzeitig den AUX-Bussen, dem PVW-Bus und den fünf externen Matrix-Bussen zugehören. Wählen Sie den gewünschten Bus durch Druck auf die entsprechende Taste (AUX 1 bis 4, PVW, oder EXT 1 bis 5) der DELEGATION-Gruppe.

Im folgenden ist das Delegieren weiterer Funktionen, wo notwendig, beschrieben.

Die je drei Regler der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST und die vier Regler des allgemeinen Bedienelemente-Blocks können mit dem Delegations-System dem gewünschten Steuerobjekt zugeordnet werden. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 3-9 unter „Regler“.

Schaltzustand der Tasten

In der vorliegenden Anleitung wird der Schaltzustand der Tasten mit „High Tally“ (=aktiviert, On Air) und „Low Tally“ (nicht zur Ausgabe bestimmt) bezeichnet. Die Bezeichnungen bedeuten weiterhin, daß die Taste leuchtet; jedoch hängt die Farbe davon ab, ob sich die Taste auf einen Bus oder eine andere Funktionsgruppe bezieht. Weiterhin werden die folgenden Unterschiede bezüglich der Funktion durch verschiedene Farben gekennzeichnet.

Tasten der M/E-1-, M/E-2- und AUX/PVW-Bus-Gruppe

Schaltzustand	Farbe	Bedeutung
High Tally	Rot	Bezieht sich auf das endgültige Ausgangs-Bild.
Low Tally	Bernstein	Bezieht sich nicht auf das endgültige Ausgangs-Bild.

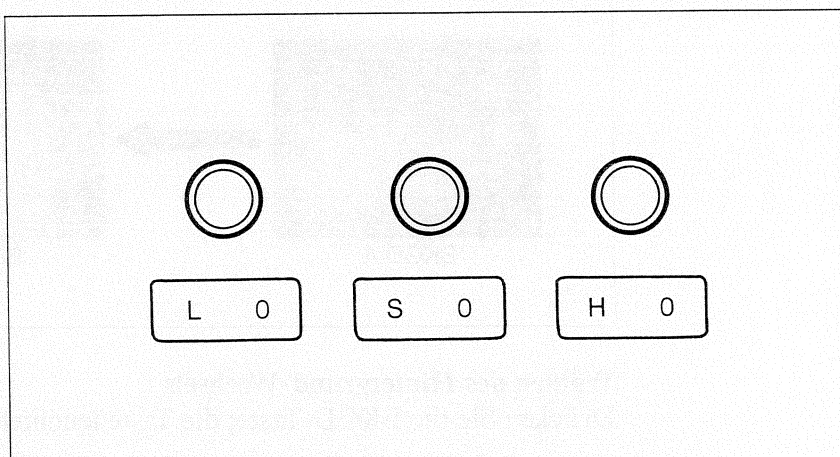
Tasten, die nicht den Bussen zugeordnet sind

Schaltzustand	Farbe	Bedeutung
High Tally	Grün	Das Steuerobjekt läßt sich an den Reglern einstellen.
Low Tally	Bernstein	Das Steuerobjekt läßt sich an den Reglern nicht einstellen.

Außer bei Tasten, die sich auf einen Bus beziehen, ändert sich der Schaltzustand folgendermaßen: Drücken während Low Tally ändert den Schaltzustand auf High Tally; Drücken während High Tally schaltet die Funktion aus.

Regler

Die je drei Regler der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST und die vier Regler des allgemeinen Bedienungselemente-Blocks können mit dem Delegations-System dem gewünschten Steuerobjekt zugeordnet werden. Auf der Anzeige eines jeden Reglers dieser vier Regler-Gruppen, dessen entsprechende Taste gerade nicht einem Bus zugeordnet und auf High Tally ist, erscheinen die Parameterbezeichnung und der Wert des Parameters, der gerade eingestellt werden kann. Der entsprechende Regler ist also dieser Taste zugeordnet. Im folgenden Beispiel sind der Taste drei Parameter zugeordnet; in anderen Fällen können es aber auch weniger als drei sein.



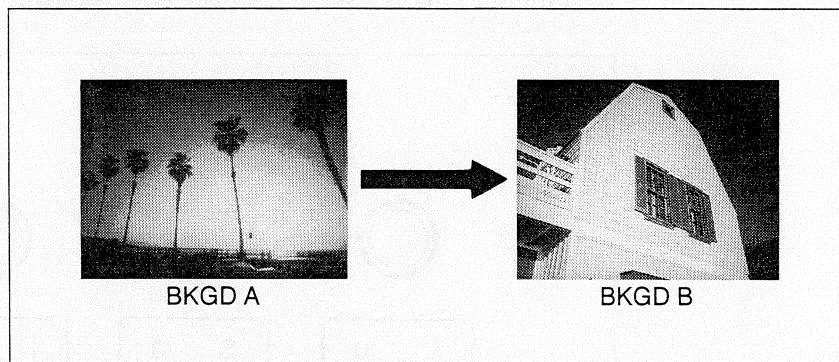
Regler und Anzeigen

Auf einer jeden Anzeige erscheint der Anfangsbuchstabe des Parameters und dessen maximal 3stelliger, aktueller Wert. Im oben dargestellten Beispiel können mit den Reglern, von links nach rechts, die Parameter Luminanz (L), Sättigung (S) und Farbton (H) eingestellt werden; der aktuelle Wert der Parameter ist in allen drei Fällen Null. Beachten Sie, daß der aktuelle Wert eines Parameters auch mit einem negativen Vorzeichen versehen sein kann.

Wählen des nächsten Übergangs

Ein Übergang kann das Hintergrund-Bild, das Key 1 oder das Key 2 der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST beeinflussen (höchstens ein Key vom Block PGM/PST). Vor dem Ausführen eines Übergangs muß daher die Komponente des Ausgangsbildes auf dem Programm-Monitor, die vom Übergang betroffen werden soll, definiert werden. Dies ist mit den Tasten der NEXT TRANSITION-Gruppe eines jeden Blocks möglich.

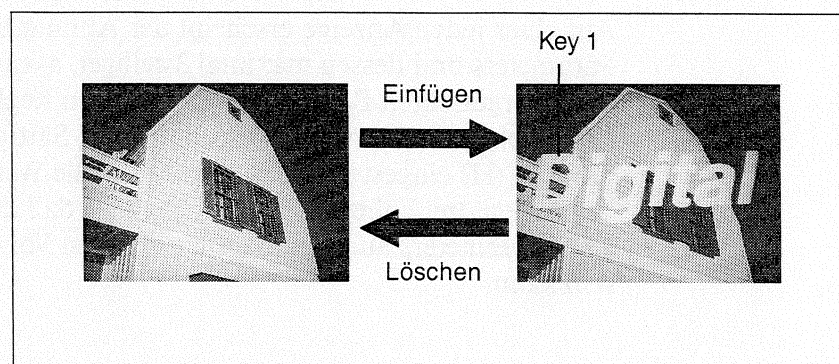
Wechseln des Hintergrundes



Wählen des Hintergrund-Wechsels

Drücken Sie die BKGD-Taste; die Taste leuchtet auf.

Einfügen und Löschen von Key 1



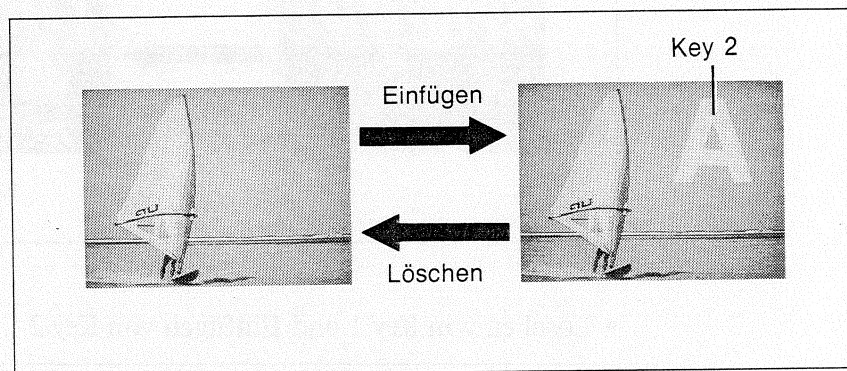
Einfügen von Key 1

Drücken Sie die KEY 1-Taste, wenn die ON-Anzeige über der Taste ausgeschaltet ist, da das Key 1 nicht zum Programm-Monitor ausgegeben wird; die Taste leuchtet auf.

Löschen von Key 1

Drücken Sie die KEY 1-Taste, wenn die ON-Anzeige über der Taste eingeschaltet ist, da das Key 1 gerade zum Programm-Monitor ausgegeben wird; die Taste leuchtet auf.

Einfügen und Löschen von Key 2



Einfügen von Key 2

Drücken Sie die KEY 2-Taste, wenn die ON-Anzeige über der Taste ausgeschaltet ist, da das Key 2 nicht zum Programm-Monitor ausgegeben wird; die Taste leuchtet auf.

Löschen von Key 2

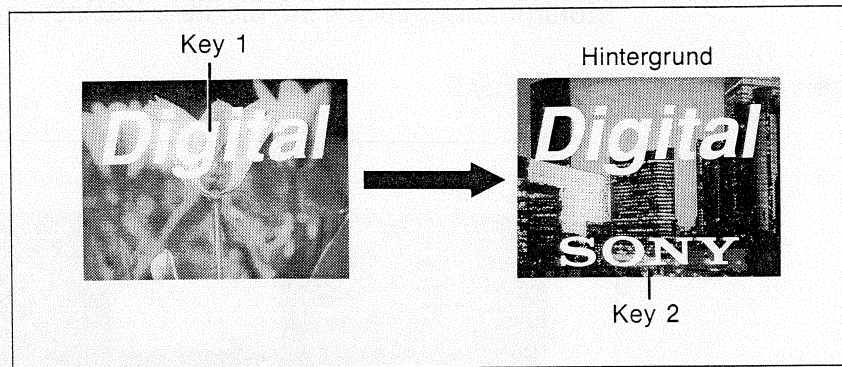
Drücken Sie die KEY 2-Taste, wenn die ON-Anzeige über der Taste eingeschaltet ist, da das Key 2 gerade zum Programm-Monitor ausgegeben wird; die Taste leuchtet auf.

Löschen und Einfügen eines Keys kann auch mit den KEY ON-Tasten der Überblendsteuer-Gruppe ausgelöst werden. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 3-45 unter „Einfügen und Löschen von Keys“.

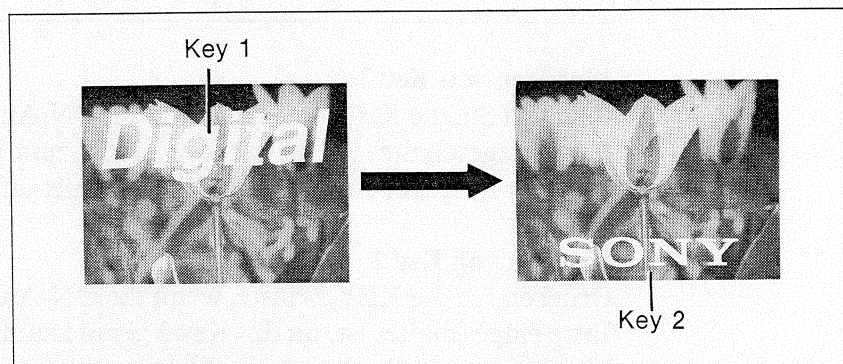
Gleichzeitiges Wechseln von Hintergrund und Keys

Durch gleichzeitigen Druck auf die entsprechenden Tasten der NEXT TRANSITION-Gruppe lässt sich eine beliebige Kombination von Keys und Hintergrund gleichzeitig wechseln. Im folgenden werden zwei der vielen Möglichkeiten beschrieben.

- Wechseln von Hintergrund und Einfügen von Key 2



- Löschen von Key 1 und Einfügen von Key 2



Wählen eines Übergang-Typs

Ein Übergang läßt sich entweder als harter (Schnitt) oder weicher Schnitt (Überblenden, Tricküberblenden) definieren. Bei einem weichen Schnitt muß vorher definiert werden, ob der Schnitt als Überblendung oder Tricküberblendung ausgeführt werden soll. Dazu dienen die PST BKGD MIX-Taste und die Tasten der TRANSITION TYPE-Gruppe der Übergangsteuer-Gruppe. Nähere Hinweise zum Ausführen eines Schnittes finden Sie im nächsten Kapitel, „Ausführen eines Übergangs“. Im folgenden wird das Bild, das gerade an den Programm-Monitor ausgegeben wird, als altes Bild, und das Bild, das auf den Preview-Monitor ausgegeben wird, als neues Bild bezeichnet.

Überblenden

Das alte und das neue Bild werden während des Einblendevorgangs überlagert. Das Verhältnis der beiden Signalpegel wird mit fortschreitendem Überblenden stetig verändert, die Summe beider Signalpegel wird jedoch konstant gehalten. In der Mittelposition des Fading-Reglers trägt ein jedes Signal mit 50 % zum Gesamtpegel bei. Dieser Übergangstyp kann auch zum Einfügen und Löschen eines Keys gewählt werden.

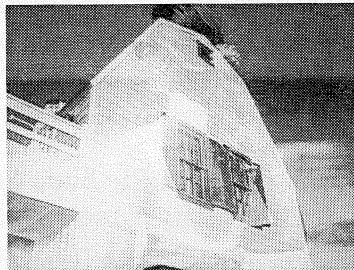


Wählen eines Überblende-Übergangs

Drücken Sie die MIX-Taste; die Taste leuchtet auf.

Super-Überblenden

Damit wird eine besondere Art des Überblendens bezeichnet, bei der der Signalpegel des alten Bildes während der ersten Hälfte des Übergangs auf 100 % gehalten wird, während das neue Bild allmählich eingeblendet wird. Bei in Mittelposition gestelltem Fading-Regler beträgt der Signalpegel des alten und neuen Bildes 100 %. Während der zweiten Hälfte des Übergangs wird das alte Bild allmählich ausgeblendet, während der Pegel des neuen Bildes konstant gehalten wird. Dieser Übergang-Typ kann nicht zum Einfügen und Löschen eines Keys verwendet werden.

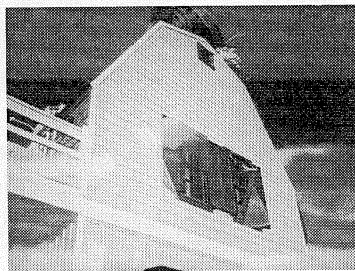


Wahl von Super-Überblenden

Drücken Sie die SUPER MIX-Taste; die Taste leuchtet auf.

Nichtaddier-Überblenden (NAM)

Bei diesem Übergang werden die Signalpegel des alten und neuen Bildes miteinander verglichen, und das Signal mit dem höheren Pegel wird exklusiv ausgegeben. Dieser Übergang-Typ kann nicht zum Einfügen und Löschen eines Keys verwendet werden.

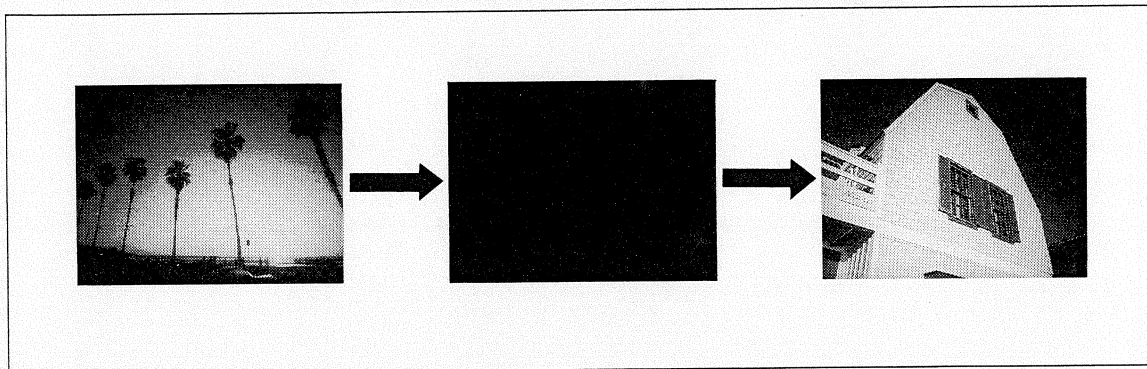


Wählen von Nichtaddier-Überblenden

Drücken Sie die NAM-Taste; die Taste leuchtet auf.

Voreinstell-Hintergrund-Überblenden

Bezeichnet einen zweistufigen Überblend- oder Schnitt-Übergang. Während der ersten Stufe wird dem Bild allmählich ein farbiger oder schwarzer Hintergrund überblendet; während der zweiten Stufe wird das zweite Bild allmählich eingeblendet.



Wählen des Voreinstell-Hintergrund-Überblend-Übergangs

Drücken Sie die PST BKGD MIX-Taste; die Taste leuchtet auf, und die MIX-Taste der TRANSITION TYPE-Gruppe wird aktiviert. Während dieses Zustands kann kein anderer Übergang-Typ definiert werden. Nach beendetem Übergang wird die PST BKGD MIX-Taste automatisch ausgeschaltet.

Wählen der Farbe des Voreinstell-Hintergrundes

Der Hintergrund lässt sich im OPERATION MODE-Menü (siehe Seite 9-10) als Farbhintergrund 1 oder 2 oder als schwarzer Hintergrund definieren.

Tricküberblenden

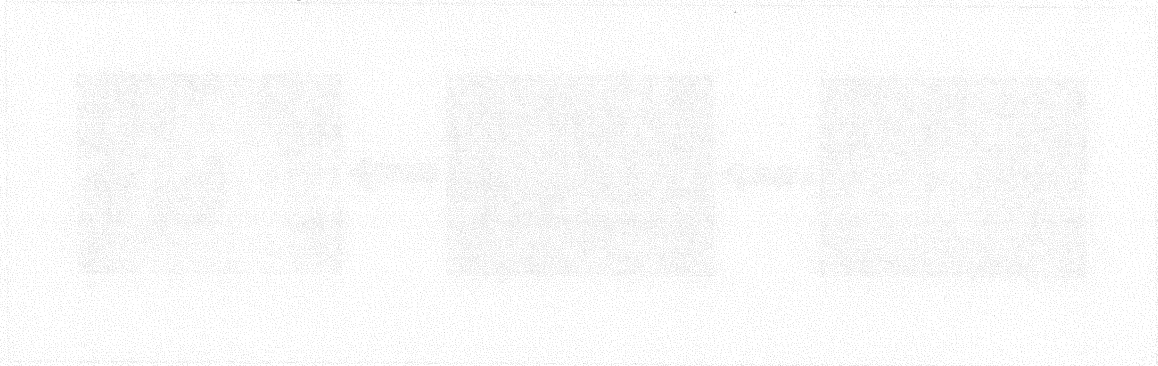
Damit wird ein Übergang bezeichnet, bei dem das alte Bild durch die vorher definierte Trickblende, die das neue Bild beinhaltet, allmählich verdrängt wird. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-46 bis -75 unter „Tricküberblend-Operationen“.

Wählen des Tricküberblend-Übergangs

Drücken Sie die WIPE-Taste; die Taste leuchtet auf.

Digital-Multi-Effektor-Tricküberblenden

Vorausgesetzt, die Schalteinheit ist mit dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 erweitert, stehen die Multi-Effektor-Funktionen für die Gestaltung eines Übergangs zur Verfügung. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 3-76 bis -83 unter „Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Operationen“.



Ausführen eines Übergangs

Ein Übergang kann auf drei Weisen ausgeführt werden: automatisch mit der Übergangsautomatik, manuell durch Betätigen des Fading-Reglers (manueller Übergang) oder durch Kombination der manuellen und automatischen Übergangsteuerung.

Übergangsautomatik

Mit den Tasten der Übergangsteuer-Gruppe lassen sich zwei verschiedene Verfahren wählen.

Harter Schnitt

Drücken Sie dazu die CUT-Taste.

Weicher Schnitt

Drücken Sie dazu die AUTO TRAN-Taste. Der Überblende- bzw. Tricküberblende-Vorgang wird zeitlich entsprechend der aktuellen Anzeige der FRAME-Anzeige durchgeführt. Erneuter Druck auf die Taste unterbricht den Übergang; nach einem weiteren Tastendruck wird der Übergang wieder ausgelöst. Drücken Sie die CUT-Taste, während die AUTO TRAN-Taste leuchtet (gerade fortschreitender oder unterbrochener Übergang), falls Sie den Bildwechsel mit einem harten Schnitt abschließen möchten.

Wählen der Übergangsdauer

Stellen Sie die Dauer eines automatisch gesteuerten Übergangs folgendermaßen ein.

- 1** Drücken Sie die TRAN DUR-Taste; die Taste leuchtet auf. Auf der Anzeige erscheint das Pop-up Menü zum Eingeben von Werten.
- 2** Geben Sie die gewünschte Übergangsdauer in Vollbildern mit den Zifferntasten der Numerik-Tastatur des Menüsteuer-Blocks ein.
- 3** Drücken Sie die ENTER-Taste der Numerik-Tastatur. Die TRAN DUR-Taste erlischt, und die Übergangsdauer wird auf der FRAMES-Anzeige in Vollbildern angezeigt. Der Einstellvorgang ist damit abgeschlossen.

Beispiel: Einstellen einer Übergangsdauer von 60 Vollbildern
Drücken Sie die Tastenfolge TRAN DUR, 6, 0, ENTER.

Ändern der Übergangsdauer

Gehen Sie folgendermaßen vor, falls Sie die aktuelle Übergangsdauer nur geringfügig verändern möchten.

- 1** Drücken Sie die TRAN DUR-Taste.
- 2** Drücken Sie die Taste + / –, um zu definieren, ob Sie eine kürzere (Vorzeichen –) oder längere (Vorzeichen +) Übergangsdauer wünschen. Erneuter Tastendruck ändert das Vorzeichen.
- 3** Geben Sie die Anzahl der Vollbilder ein, um die Sie die Übergangsdauer ändern möchten.
- 4** Drücken Sie die TRIM-Taste.
Die veränderte Übergangsdauer wird angezeigt; der Einstellvorgang ist damit abgeschlossen.

Beispiel: Verkürzen der Übergangsdauer um 5 Vollbilder
Drücken Sie die Tastenfolge TRAN DUR, + / –, 5, TRIM.

Manueller Übergang

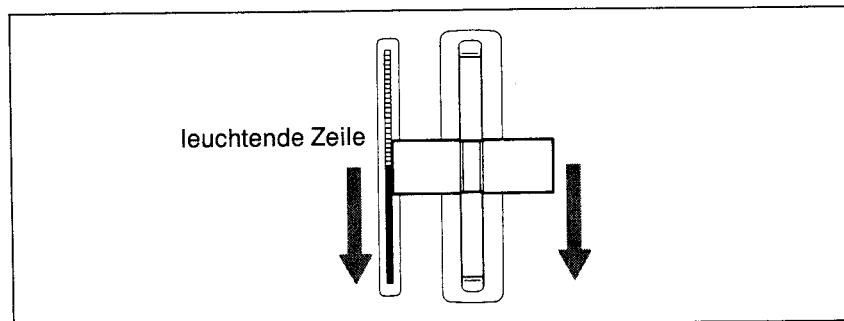
Steuern Sie den Überblende- oder Tricküberblende-Übergang am Fading-Regler.

Durchziehen des Übergangs: Verfahren Sie den Regler von einer Endlage zur anderen. Zurückbewegen des Fading-Reglers steuert die Richtung des Übergangs um.

Unterbrechen des Übergangs: Halten Sie den Fading-Regler in der gewünschten Zwischenposition. Der Übergang wird bei anschließendem Bewegen des Reglers weitergeführt.

Übergangs-Statusanzeige

Beim automatischen und manuellen Steuern eines Übergangs wird der aktuelle Status durch die Zeilenanzeige links neben dem Fading-Regler angezeigt.



Bei den in der Abbildung dargestellten Verhältnissen ist der Übergang etwas mehr als zur Hälfte abgeschlossen. Die Leuchtdiodenzeile erlischt, nachdem der Übergang vollkommen beendet ist.

Kombinieren von manueller mit automatischer Übergangsteuerung

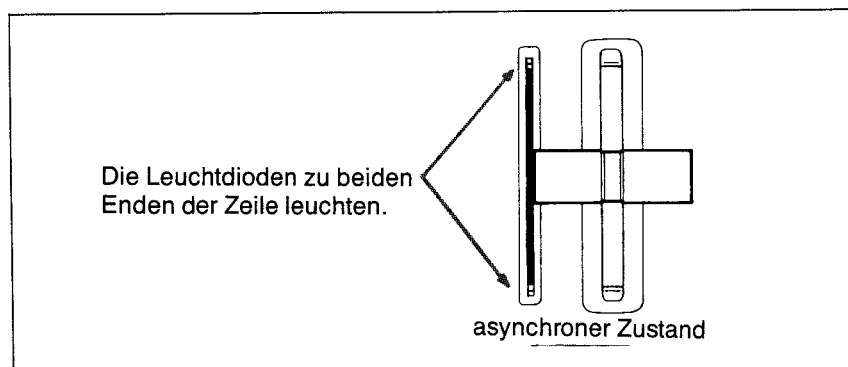
Die folgenden Kombinationen stehen zur Steuerung eines Übergangs zur Verfügung.

Wechsel von automatischer auf manuelle Übergangsteuerung

Bewegen Sie den Fading-Regler bei einem mit der AUTO TRAN-Taste ausgelösten, automatisch gesteuerten Übergang. Der Übergang wird ab dem Zeitpunkt, ab dem der Fading-Regler die Automatik überholt, manuell weitergesteuert; die AUTO TRAN-Taste erlischt. Der Übergang wird ab nun ausschließlich mit dem Fading-Regler gesteuert.

Wechsel von manueller auf automatische Übergangsteuerung

- Drücken Sie, während sich der Fading-Regler in einer Zwischenposition befindet, die CUT-Taste; der Übergang wird mit einem harten Schnitt abgeschlossen.
- Belassen Sie den Fading-Regler in einer Zwischenposition, und drücken Sie die AUTO TRAN-Taste, um die Übergangsteuerung ab diesem Zeitpunkt der Automatik zu überlassen. Die Übergangsautomatik beendet den Übergang entsprechend der nach diesem Zeitpunkt verbleibenden Übergangsdauer. Zum Beispiel: Die voreingestellte Übergangsdauer beträgt 100 Vollbilder, und der Übergang wurde für 25 Vollbilder manuell gesteuert: Der Übergang wird für die verbleibenden 75 Vollbilder automatisch weitergesteuert.
- Wenn ein anfänglich manuell gesteuerter Übergang automatisch weitergeführt wird, stimmt die Stellung des Fading-Reglers nicht mehr mit der Statusanzeige überein. Man spricht hier von einem asynchronen Zustand. Diese Verhältnisse sind in der nachstehenden Abbildung dargestellt.



Im asynchronen Zustand kann der Übergang nicht mehr durch den Fading-Regler gesteuert werden. Stellen Sie den Fading-Regler in eine seiner Endlagen, um die Steuerung wieder manuell zu übernehmen; der asynchrone Zustand wird dadurch aufgehoben, und die Leuchtdioden erlöschen.

Die Funktion der AUTO TRAN-Taste wird durch den asynchronen Zustand nicht beeinflusst. Die Statusanzeige zeigt den Fortschritt des automatisch gesteuerten Übergangs an und fällt dann auf die Anzeige „asynchroner Zustand“ zurück.

Bedienen des Fading-Reglers im nichtaustauschbaren Bus-Betrieb

Bei ausgeschalteter BUS Toggle-Einstellung im OPERATION MODE-Menü arbeitet die Schalteinheit im nichtaustauschbaren Bus-Betrieb (siehe Seite 9-10).

In diesem Modus besteht ein fester Zusammenhang zwischen der Stellung des Fading-Reglers und der Signalausgabe jedes Busses. Um einen Übergang auszuführen, muß der Fading-Regler daher stets wie in der folgenden Tabelle gezeigt in der gleichen Richtung bewegt werden.

Übergang	Richtung	Bewegung des Fading-Reglers
Hintergrund	BKGD A → BKGD B	abwärts
	BKGD B → BKGD A	aufwärts
Key 1 und 2	Ein → Aus	abwärts
	Aus → Ein	aufwärts

- Wenn der Übergang zwei oder mehrere Signale von Key 1, Key 2 und den Hintergrund-Bildern beeinflusst, kann der Übergang nur ausgeführt werden, wenn alle Signale mit der obigen Tabelle übereinstimmen.
- Wenn die Stellung des Fading-Reglers nicht mehr mit den in der obigen Tabelle gezeigten Ausgangssignalen übereinstimmt, z.B. aufgrund eines automatisch gesteuerten Übergangs, müssen Sie den Fading-Regler zunächst in die richtige Stellung bringen, bevor der Übergangszustand damit beeinflusst werden kann. Das Ausgangs-Bild wird von dieser sogenannten asynchronen Bewegung nicht beeinflusst.

Hinweise

- Im festen Bus-Betrieb kann kein Voreinstell-Hintergrund-Überblenden ausgeführt werden.
- Um ein Übergangs-Preview im nichtaustauschbaren Bus-Betrieb ausführen zu können, ist u. U. eine asynchrone Bewegung des Fading-Reglers erforderlich. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Übergangs-Preview“ auf der nächsten Seite.

Übergangs-Preview

Ein Überblende- bzw. Tricküberblende-Übergang kann mit den Tasten der Übergangsteuer-Gruppe vor der Ausführung folgendermaßen angezeigt werden.

Auslösen des Übergangs-Preview

- 1** Danach steuert der Fading-Regler nur das Bild auf dem Preview-Monitor. Wenn der Fading-Regler bereits bewegt wurde, wird auf dem Programm-Monitor das alte Bild wie vor dem Übergang angezeigt. Das Bild auf dem Preview-Monitor ist das gleiche Bild wie auf dem Programm-Monitor vor Drücken der TRAN PVW-Taste.
- 2** Drücken Sie die AUTO TRAN-Taste und bewegen Sie den Fading-Regler.
Der Übergang kann nun auf dem Preview-Monitor beurteilt werden. Unmittelbar nach Abschluß der Übergangs erlischt die TRAN PVW-Taste.

Hinweise

Wenn die TRANS PVW-Taste im nichtaustauschbaren Bus-Betrieb eingeschaltet ist, richtet sich die Wirkung des Fading-Reglers wie nachstehend erläutert nach seiner Stellung.

- Wenn die Stellung des Fading-Reglers nicht mit der Lage des aktuellen Ausgangs-Bildes übereinstimmt, müssen Sie den Fading-Regler mit einer asynchronen Bewegung in die richtige Stellung bringen. Danach steuert der Fading-Regler das Übergangs-Preview.
- Wenn die Stellung des Fading-Reglers bereits mit der Lage des aktuellen Ausgangs-Bildes übereinstimmt, ist keine asynchrone Bewegung des Fading-Reglers erforderlich.

Unterbrechen eines Übergangs-Preview

Drücken Sie die TRAN PVW-Taste; die Taste erlischt.

Ausblenden zu Schwarz

Der PGM/PST-Block verfügt über eine Ausblendefunktion, die auf das aktuelle Ausgangs-Bild wirkt. Wählen Sie die Funktion mit den Tasten der FADE TO BLACK-Gruppe.

Dieser Übergang lässt sich nicht mit dem Fading-Regler steuern.

Um nach Schwarz auszublenden

- 1** Drücken Sie die TRAN DUR-Taste.
- 2** Geben Sie die Übergangsdauer mit den Zifferntasten ein.
- 3** Drücken Sie die FTB-Taste.
Das aktuelle Bild wird nach Schwarz ausgeblendet. Erneuter Tastendruck steuert den Übergang um. Bei abgeschlossenem Übergang leuchtet die BLK ON-Taste rot.

Einblenden von Schwarz

Drücken Sie bei schwarzem Bild die FTB-Taste. Stellen Sie vorher die gewünschte Übergangsdauer ein.

Harter Schnitt auf Schwarz

Drücken Sie die BLK ON-Taste. Ein harter Schnitt auf Schwarz wird durchgeführt, und die BLK ON-Taste leuchtet rot. Drücken Sie die BLK ON-Taste erneut, falls Sie das Bild restaurieren möchten.

Key-Operationen

Ein Bild, dessen Hintergrund teilweise ausgeschnitten und mit einem anderen Bild oder Titeln gefüllt ist, wird als Key bezeichnet. Das Signal, das zum Ausschneiden des Hintergrundes verwendet wird, heißt Quell-Key, das Bild, das den Ausschnitt füllt, wird Füll-Key genannt. Die Baugruppe, die diese Funktion ausführt, wird Key-Einheit genannt.

Überblick über die Key-Operationen

Key-Operationen mit den M/E-Blöcken

Beide Blöcke, M/E-1 und M/E-2, sind mit je zwei Key-Einheiten ausgestattet, die sich mit einem gemeinsamen Satz an Bedienungselementen steuern lassen. Konsequenterweise müssen die Bedienungselemente der M/E-Blöcke delegiert werden, d.h. einer Key-Einheit zugeordnet werden. Das Vorgehen wird anhand des folgenden Beispiels verdeutlicht. Hier werden Key 1 und Key 2 in einem M/E-Block eingefügt.

- 1** Ordnen Sie die Überblendsteuer-Gruppe dem Key 1 zu (KEY 1 SEL-Taste).
- 2** Definieren Sie das Key 1.
 - Wählen Sie den Key-Typ (TYPE-Gruppe).
 - Wählen Sie das Quell-Key (SOURCE-Gruppe).
 - Wählen Sie das Füll-Key (FILL-Gruppe).
 - Wählen Sie die Inversion für das Quell-Key (KEY MOD-Gruppe).*
 - Definieren Sie die Maske (KEY MOD-Gruppe).*
 - Wählen Sie den Rand (BORDER-Gruppe).*
 - Definieren Sie die Rand-Modifikationen (BORD MOD-Gruppe).*

*Führen Sie die mit einem Sternchen gekennzeichneten Bedienungsschritte nur falls wirklich gewünscht aus.
- 3** Ordnen Sie die Überblendsteuer-Gruppe dem Key 2 zu (KEY 2 SEL-Taste).
- 4** Definieren Sie das Key 2 in der gleichen Weise wie das Key 1.

- 5** Definieren Sie das Key, das oben liegen soll (KEY OVER-Taste).
- 6** Fügen Sie die beiden Keys, 1 und 2, ein (KEY ON-Taste). Dies läßt sich auch mit den Tasten der Übergangsteuer-Gruppe durchführen. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 3-45 unter „Einfügen und Löschen von Keys“.

Key-Operationen mit dem PGM/PST-Block

Der PGM/PST-Block ist lediglich mit einer Key-Einheit ausgestattet, der Schrifteinblende-Einheit, die das Bild direkt vor der Ausgabe modifiziert. Die Bedienungselemente der Schrifteinblende-Einheit unterscheiden sich folgendermaßen von denen der M/E-Blöcke.

- Das Zuordnen (Delegieren) erübrigt sich.
- Chroma-Key-Betrieb ist nicht möglich.

Im folgenden werden die Key-Operationen für die M/E-Blöcke beschrieben.

Delegieren der Überblendsteuer-Gruppe

Bei Verwendung der M/E-Blöcke müssen die Überblendsteuer-Gruppe und die Key-Bus-Gruppe zuerst einem der beiden Keys zugeordnet werden.

- Drücken Sie die KEY 1 SEL-Taste, falls Sie als Steuerobjekt Key 1 wählen möchten.
- Drücken Sie die KEY 2 SEL-Taste, falls Sie als Steuerobjekt das Key 2 wählen möchten.

Wählen des Key-Typs

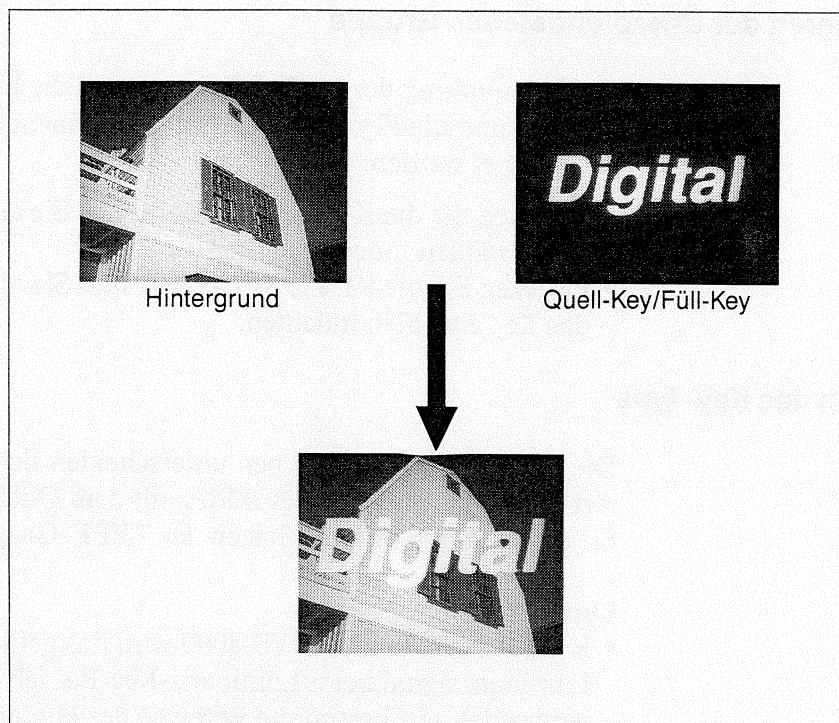
Die verschiedenen Key-Typen unterscheiden sich bezüglich der Art des Ausschneidens des Bildes mit dem Quell-Key. Definieren Sie den Key-Typ mit den Tasten der TYPE-Gruppe.

Luminanz-Key

- Bei der Schalteinheit DVS-8000 wird das gefilterte Luminanzsignal beim Luminanz-Key-Betrieb als Quell-Key verwendet, um bestimmte Bereiche des Hintergrundes-Bildes auszuschneiden und mit dem Füll-Key zu füllen.
- Bei der Schalteinheit DVS-8000C wird das Luminanzsignal des Quell-Keys zum Ausschneiden bestimmter Bereiche aus dem Hintergrund-Bild verwendet, und das Hintergrund-Bild wird einfach mit dem gesamten Füll-Key-Bild überblendet, um die ausgeschnittenen Bereiche mit dem Füll-Key zu füllen; dieses Verfahren wird als Clean-Key-Betrieb bezeichnet.

Hinweise

- Bei Verwendung der Schalteinheit DVS-8000C ersetzen Sie den Tastenaufkleber (bzw. Schalter-Chip) „LUM KEY“ mit dem Aufkleber „CLN KEY“. Nähere Hinweise zum Auswechseln der Tastenaufkleber finden Sie in der Wartungsanleitung im Lieferumfang des Steuerpults unter „How to install the unit“, angefangen auf Seite 1-4(E).
- Um die Clean Key-Funktion des DVS-8000C verwenden zu können, muß das Bild des Füll-Keys, ausschließlich des Bereiches, mit dem der Ausschnitt des Hintergrund-Bildes gefüllt wird, schwarz sein. Anderenfalls tritt als Resultat des Überblendens eine „Verunreinigung“ des Hintergrund-Bildes mit dem Bild des Füll-Keys an den nicht ausgeschnitten Stellen auf.



DVS-8000 Luminanz-Key-Betrieb

- 1** Drücken Sie die LUM KEY-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie die folgenden Parameter an den Reglern ein.
 - Parameter C (für Clip=Schneiden) bestimmt den Schneide-Grenzpegel. Bildbereiche mit einem höheren Luminanzpegel werden ausgeschnitten.
 - Parameter G (für Gain=Verstärkung) bestimmt den Verstärkungsfaktor des Quell-Key-Verstärkers. Je höher die Verstärkung, desto schärfer werden die Konturen des Keys.
 - Parameter D (für Density=Dichte) bestimmt die Leuchtdichte des Keys. Je niedriger die Dichte, desto mehr scheint der Hintergrund durch das Key.

Linear-Key

Beim Linear-Key-Betrieb mit der Schalteinheit DVS-8000 werden die Bildbereiche gemäß der als Quell-Key verwendeten Signalquelle (einschließlich des Chrominanzsignals) ausgeschnitten. Bitte beachten Sie, daß der Bereich der Verstärkung beim Linear-Key-Betrieb schmaler ist als beim Luminanz-Key-Betrieb.

Beim Linear-Key-Betrieb mit der Schalteinheit DVS-8000C werden die Bildbereiche gemäß dem Pegel des Luminanzsignals der als Quell-Key verwendeten Signalquelle ausgeschnitten.

- 1** Drücken Sie die LIN KEY-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie die folgenden Parameter an den Reglern ein.
 - Parameter C (für Clip = Schneiden) bestimmt den Schneide-Grenzpegel. Bildbereiche mit einem höheren Signalpegel werden ausgeschnitten.
 - Parameter G (für Gain = Verstärkung) bestimmt den Verstärkungsfaktor des Quell-Key-Verstärkers. Je höher die Verstärkung, desto schärfer werden die Konturen des Keys.
 - Parameter D (für Density = Dichte) bestimmt die Leuchtdichte des Keys. Je niedriger die Dichte, desto mehr scheint der Hintergrund durch das Key.

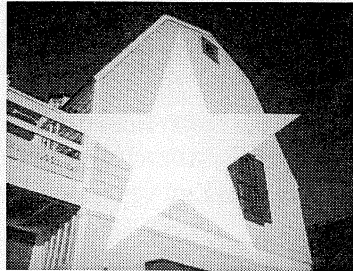
Chroma-Key

Beim Chroma-Key-Betrieb werden Bildbereiche mit einem bestimmten Farbton, gewöhnlich Blau, ausgeschnitten, und das Quell-Key selbst wird als Füll-Key verwendet. Aus diesem Grund ist hier auch von einem Selbst-Key die Rede.

Für den Chroma-Key-Betrieb ist die Erweiterung der Schalteinheit mit der Zusatzkarte BKDS-8030/8031 erforderlich. Nähere Hinweise zum Chroma-Key-Betrieb finden Sie in der Begleitdokumentation der Zusatzkarte.

Trickblenden-Key

Beim Trickblenden-Key-Betrieb wird als Quell-Key eine Trickblende verwendet.



- 1** Drücken Sie die PNT KEY-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter C (für Clip=Schneiden) bestimmt die Größe der Trickblende nach Abschluß des Übergangs.
 - Parameter G (für Gain=Verstärkung) bestimmt die Schärfe der Trickblenden-Kontur.
 - Parameter D (für Density=Dichte) bestimmt die Leuchtdichte des Keys. Je geringer die Dichte, desto mehr scheint der Hintergrund durch das Key.

Wählen der Trickblende

- Wählen Sie die Trickblende mit den Tasten der Gruppen MODIFIERS, MODULATION, ROTATION und POSITIONER der WIPE-Gruppe. Zu diesem Zeitpunkt können die Funktionen der Gruppen DIRECTION, SOFT (in der EDGE-Gruppe) und MAG (in der ROTATION-Gruppe) nicht verwendet werden.
- Für jeden Block, M/E-1, M/E-2 und PGM/PST, kann jeweils nur eine Trickblende definiert werden, d.h. die gleiche Trickblende muß für beide Keys, 1 und 2, und das Tricküberblenden verwendet werden. (Nur ein Key kann im PGM/PST-Block verarbeitet werden.)

Wählen eines Füll-Keys

Das Füll-Key füllt den durch das Quell-Key ausgeschnittenen Bildbereich. Definieren Sie das Füll-Key mit den Tasten der FILL-Gruppe.

Farb-Signal

1 Drücken Sie die MAT-Taste; die Taste geht auf High Tally. Eine jede Key-Einheit ist mit einem Farbgenerator ausgestattet, der zum Erzeugen des Füll-Keysignals verwendet werden kann.

2 Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.

- Parameter L (Luminanz) bestimmt die Leuchtdichte.
- Parameter S (für Saturation = Sättigung) bestimmt die Sättigung.
- Parameter H (für Hue = Farbton) bestimmt den Farbton.

Key-Bus-Signal

Drücken Sie die KEY BUS-Taste. Das aktuelle Signal vom Key-Bus wird als Füll-Key verwendet.

Wählen eines Quell-Keys

Wählen Sie mit den Tasten der SOURCE-Gruppe eine der drei Alternativen für das Quell-Key.

Key-Bus-Signal

Drücken Sie die KEY BUS-Taste.
Das aktuelle Signal vom Key-Bus wird als Quell-Key verwendet.
Falls die KEY BUS-Taste der FILL-Gruppe gedrückt wurde, wird das aktuelle Füll-Key auch als Quell-Key verwendet.

Füll-Key als Quell-Key

Drücken Sie die AUTO SPLIT-Taste. Das aktuelle Signal vom Key-Bus, das als Signalquelle für das Füll-Key gewählt wurde, wird automatisch als Quell-Key verwendet. Verwenden Sie das KEY SRC ASSIGN-Menü (siehe Seite 9-25), um einem Füll-Key ein Quell-Key zuzuordnen.

Beliebiges vom Füll-Key verschiedenes Signal

Halten Sie die AUTO SPLIT-Taste gedrückt und wählen Sie den Bus mit dem gewünschten Bild. Ein vom Füll-Key verschiedenes Signal wird nun als Quell-Key verwendet, auch wenn die KEY BUS-Taste der FILL-Gruppe gedrückt wurde.

Quell-Key-Inversion

Beim Luminanz-Key-Betrieb zum Beispiel können Titel des Quell-Keys durch Inversion dunkel anstatt hell angezeigt werden.

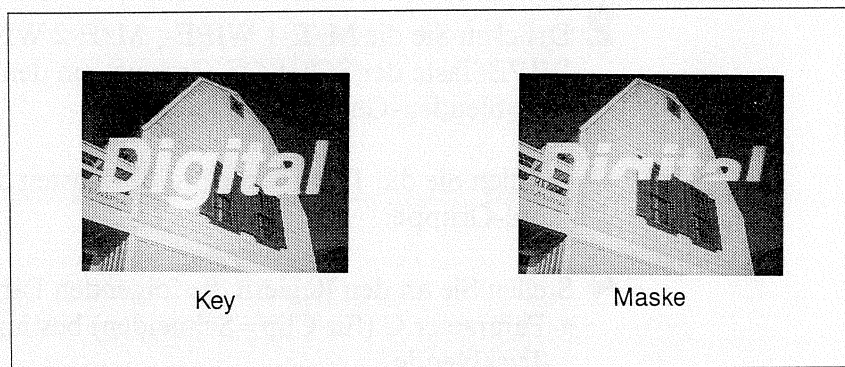
Invertieren des Quell-Keys

Drücken Sie die KEY INV-Taste der KEY MOD-Gruppe.

Key-Masken

Wenn, wie z.B. durch Wahl eines ungeeigneten Quell-Keys, ein eigentlich erwünschter Bildbereich ausgeschnitten wurde, kann dieser Bildbereich mit den Funktionen der MASKS-Gruppen maskiert werden.

Bereiche einer Trickblende können nicht maskiert werden.



Zuordnen der MASKS-Gruppe zu einer Key-Einheit

Mit dem einen Tastensatz der MASKS-Gruppe der allgemeinen Bedienungselemente-Gruppe lassen sich Bilder aller fünf Key-Einheiten, d.h. die Key-Einheiten 1 und 2 der beiden Blöcke M/E-1 und M/E-2 und die Schrifteinblende-Key-Einheit des Blocks PGM/PST, maskieren. Vor dem Definieren einer Key-Maske müssen die Tasten der MASKS-Gruppe daher auf eine der beiden folgenden Arten einem Steuerobjekt zugeordnet, d.h. delegiert, werden.

- Wählen Sie die Key-Einheit durch Druck auf die entsprechende Taste der DELEGATION-Gruppe in der MASKS-Gruppe. Die gedrückte Taste leuchtet auf.
- Drücken Sie die MASK-Taste der KEY MOD-Gruppe in der Keysteur-Gruppe des Blocks M/E-1, M/E-2 bzw. PGM/PST. Die der aktuellen Key-Einheit entsprechende Taste der DELEGATION-Gruppe in der MASKS-Gruppe leuchtet auf.

Verwenden einer Trickblende zum Maskieren

Der Maskiervorgang kann mit einer Trickblende von einem der Trickblenden-Generatoren der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST durchgeführt werden.

- 1** Ordnen Sie die MASKS-Gruppe der zu steuernden Key-Einheit zu.
- 2** Drücken Sie die M/E-1 WIPE-, M/E-2 WIPE- bzw. P/P WIPE-Taste der SOURCE-Gruppe, um den entsprechenden Trickblenden-Generator anzuwählen.
- 3** Wählen Sie die Trickblende mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 4** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter C (für Clip=Schneiden) bestimmt die Größe der Trickblende.
 - Parameter G (für Gain=Verstärkung) bestimmt die Konturenschärfe.

Definieren der Trickblende

Die gewählte Trickblende läßt sich mit dem Trickblenden-Generator modifizieren. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf den Seiten 3-46 bis -75 unter „Tricküberblend-Operationen“. Die DIRECTION-Funktion steht dabei nicht zur Verfügung.

- Während eines Übergangs kann nur eine Trickblende pro Block (M/E-1, M/E-2 und PGM/PST) verwendet werden. Die gleiche Trickblende muß also für das Tricküberblenden, das Blenden-Key und für die Tricküberblend-Maske verwendet werden.

Verwenden einer Kasten-Maske

Der definierte Bild-Bereich einer Key-Einheit wird mit einer Kasten-Maske maskiert.

- 1** Ordnen Sie die MASKS-Gruppe der entsprechenden Key-Einheit zu.
- 2** Drücken Sie die BOX-Taste der SOURCE-Gruppe.
- 3** Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter L (für Left = links) bestimmt die linke Grenze des Kastens.
 - Parameter R (für Right = rechts) die rechte Grenze des Kastens.
 - Parameter T (für Top = oben) bestimmt die obere Grenze des Kastens.
 - Parameter B (für Bottom = unten) bestimmt die untere Grenze des Kastens.
- 4** Drücken Sie die BOX-Taste erneut.
- 5** Stellen Sie die Konturenschärfe des Maskenrands mit dem Parameter G (Verstärkung) ein.

Maskieren mit einem externen Signal

Einer der Eingänge der Schalteinheit läßt sich unter Verwendung des EXT MASK SOURCE-Menüs (siehe Seite 9-29) für die Eingabe eines externen Maskensignals der EXT-Taste der SOURCE-Gruppe delegieren. Gehen Sie folgendermaßen vor, um mit einem externen Signal zu maskieren.

- 1** Ordnen Sie die MASKS-Gruppe der zu steuernden Key-Einheit zu.
- 2** Drücken Sie die EXT-Taste der SOURCE-Gruppe.
- 3** Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter C (für Clip = Schneiden) bestimmt die Größe der Maske.
 - Parameter G (für Gain = Verstärkung) bestimmt die Konturenschärfe des Maskenrands.

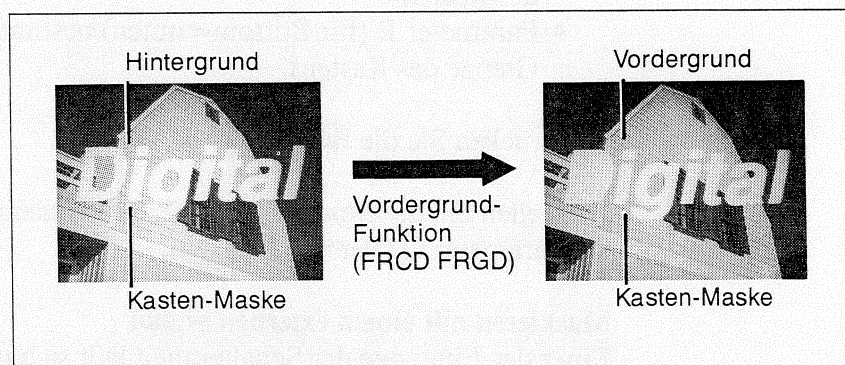
Invertieren der Key-Maske

Das Maskensignal wird invertiert.

- 1 Ordnen Sie die MASKS-Gruppe der zu steuernden Key-Einheit zu.
- 2 Drücken Sie die MASK INV-Taste der MASKS-Gruppe.

Erzeugen eines Vordergrunds in der Maske

Nach Maskieren eines Bildbereichs mit einer Key-Maske scheint der Hintergrund durch die Maske hindurch. Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Maske mit einem Vordergrund-Bild zu füllen. Dies wird vor allem dann erforderlich, wenn das Key durch das Quell-Key nicht in die gewünschte Form gebracht werden kann.



- 1 Ordnen Sie die MASKS-Gruppe einer Key-Einheit zu.
- 2 Drücken Sie die FRCD FRGD-Taste der MASKS-Gruppe.

Wählen eines Key-Randes

Wählen Sie mit den Tasten der BORDER-Gruppe einen der Effekte, um dem Key-Rand das gewünschte Aussehen zu geben. Wählen Sie im SHADOW WIDTH-Menü (siehe Seite 9-31) den Randbreitenmodus 4H oder 8H für den versetzten Rand und Schlagschatten-Rand.

Positionieren von Füll-Key und Quell-Key mit Umrandung

Je nach Umrandungs-Typ kann die Lage von Quell-Key und Füll-Key wie in der folgenden Tabelle gezeigt um vier Bildzeilen nach unten versetzt werden.

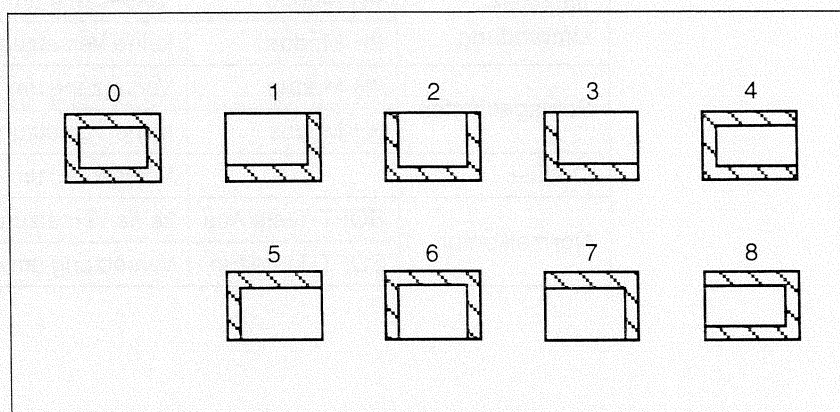
Typ des Key-Randes		Lage von Füll-Key/Quell-Key
Rand		Versetzung um 4 Zeilen nach unten
Versetzte Umrandung	4H-Modus	Versetzung um 4 Zeilen nach unten
	8H-Modus	keine Versetzung
Schlagschatten	4H-Modus	Versetzung um 4 Zeilen nach unten
	8H-Modus	keine Versetzung
Outline		Versetzung um 4 Zeilen nach unten
Normalkontur	SOFT-Taste Aus	keine Versetzung
	SOFT-Taste Ein	Versetzung um 4 Zeilen nach unten

Umranden

Das Key kann mit einem Rand beliebiger Breite umgeben werden.



Das Key kann mit einem Rand in einer beliebigen der in der folgenden Tabelle gezeigten neun Positionen umrandet werden.

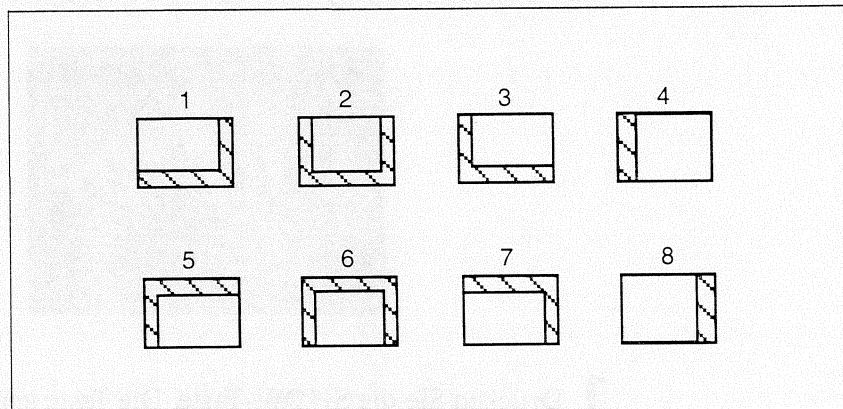


Rand-Positionen

- 1** Drücken Sie die BORD-Taste. Die Taste geht auf High Tally, und das Key wird umrandet.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter W (für Width = Breite) bestimmt die Breite des Randes in Bildzeilen (0 bis 4).
 - Parameter P (Position) bestimmt die Position des Randes. Stellen Sie die gewünschte Randposition unter Bezugnahme auf die obige Tabelle auf einen Wert zwischen 0 und 8 ein.
 - Parameter D (für Density = Dichte) bestimmt die Dichte (inverse Transparenz) des Randes.

Versetztes Umranden

Das Key kann mit einem Rand, der in einer der folgenden acht Richtungen versetzt ist, umgeben werden.



Positionen der versetzten Umrandung

- 1** Drücken Sie die DROP BORD-Taste. Die Taste geht auf High Tally, und der Rand wird nach unten rechts versetzt.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter W (für Width = Breite) bestimmt die Breite des Randes. Der Stellbereich hängt folgendermaßen von dem im Einstellmenü definierten Randbreitenmodus ab.
 - Randbreitenmodus 4H: 0 bis 4 Zeilenbreiten
 - Randbreitenmodus 8H: 0 bis 8 Zeilenbreiten
 - Parameter P (für Position) bestimmt die Richtung des Randes folgendermaßen:
 - Randbreitenmodus 4H: Richtung 1 bis 8
 - Randbreitenmodus 8H: Richtung 1 bis 3Die Nummern sind wie oben dargestellt den verschiedenen Richtungen zugeordnet.
 - Parameter D (für Density = Dichte) bestimmt die Dichte (inverse Transparenz) des Randes.

Schlagschatten

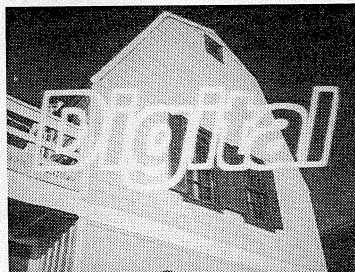
Das Key läßt sich, wie mit einem Rand, in den acht dargestellten Richtungen mit einem Schatten umgeben. Der Schlagschatten wird auf der vom Key abweisenden Seite des Rahmens erzeugt.



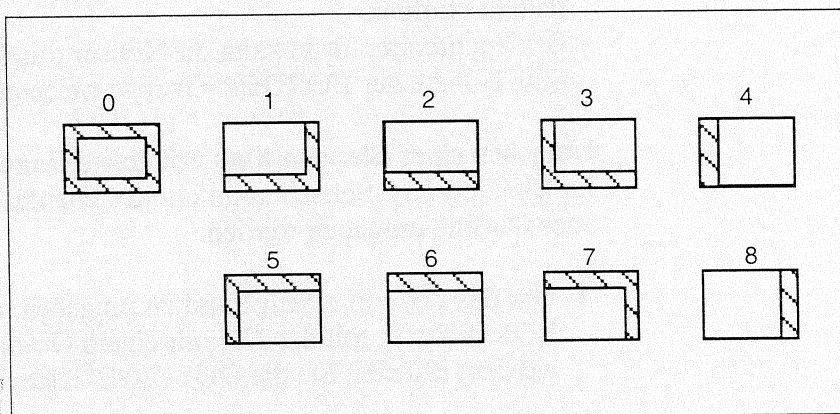
- 1** Drücken Sie die SHDW-Taste. Die Taste geht auf High Tally, und ein Schlagschatten mit Richtung rechts unten wird erzeugt.
- 2** Stellen Sie mit den Reglern die Parameter W, P und D wie für den Rand ein.

Outlinen

Damit läßt sich das das Key umgebende Outline-Rand mit einem Füll-Key füllen.



Das Key kann mit einem Outline in einer beliebigen der in der folgenden Tabelle gezeigten neun Positionen versehen werden.



Outline-Positionen

- 1** Drücken Sie die OUTLINE-Taste. Die Taste geht auf High Tally, und das Outline, gefüllt mit dem Füll-Key, wird angezeigt.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter W (für Width = Breite) bestimmt die Breite des Outlines in Zeilenbreiten (1 bis 4).
 - Parameter P (Position) bestimmt die Position des Outlines. Stellen Sie die gewünschte Position unter Bezugnahme auf die obige Tabelle auf einen Wert zwischen 0 und 8 ein.
 - Parameter D (für Density = Dichte) bestimmt die Dichte (inverse Transparenz) des Outlines.

Normalkontur



Drücken Sie die EDGE NORM-Taste, falls Sie alle Randeffekte löschen möchten und eine normale Kontur wünschen.

- Entweder diese Taste oder eine der Tasten der BORDER-Gruppe (BORD, OUTLINE, DROP BORD und SHDW) leuchtet immer.
- Bei leuchtender Taste kann die Kontur durch Druck auf die SOFT-Taste der BORDER-Gruppe weich gestaltet werden.

Umgeben eines Blenden-Keys mit einem Rand oder Outline

Im Blenden-Key-Betrieb kann ein Key ebenfalls mit einem Rand oder Outline umgeben werden.

- 1** Um das Key mit einem Rand zu umgeben, drücken Sie die BORD-Taste; soll das Key mit einem Outline umgeben werden, drücken Sie die OUTLINE-Taste.
- 2** Stellen Sie die Dichte mit dem Parameter D (Dichte) ein.
- 3** Um die Breite des Randes bzw. Outlines einzustellen, drücken Sie die BORD-Taste der EDGE-Gruppe der WIPE-Gruppe, die daraufhin aufleuchtet, und stellen die Breite dann mit dem Parameter W (Breite) ein.

Um ein Key mit einer versetzten Umrandung oder einem Schlagschatten zu umgeben, führen Sie die normalen Verfahren aus. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 3-38 und -39.

Zur Beachtung

Nach Ausführen von Schritt **3** oben ändert sich gleichzeitig die Randbreite aller Tricküberblend- und Masken-Quell-Keys, die den gleichen Trickblenden-Generator wie das Blenden-Key verwenden.

Sie können auch die Farbe des Blenden-Key-Randes ändern. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Ändern des Key-Randes“ auf der nächsten Seite.

Ändern des Key-Randes

Mit den Tasten der BORD MOD-Gruppe kann die Farbe des Randes und die Konturenschärfe gewählt werden.

Ändern der Farbe des Key-Randes

- 1** Drücken Sie die COL-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter L bestimmt die Luminanz.
 - Parameter S bestimmt die Sättigung.
 - Parameter H bestimmt den Farbton.

Hinweis zum Ändern der Farbe des Key-Randes

Falls die EDGE NORM- oder OUTLINE-Taste der BORDER-Gruppe aktiviert ist, kann die Farbe des Randes nicht gewählt werden.

Erzeugen einer weichen Kontur

- 1** Drücken Sie die SOFT-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Regeln Sie die Konturenschärfe mit dem Parameter S.

Wechseln zweier Keys

Welches der beiden Keys gerade oben liegt, ist an der OVER-Anzeige über dem entsprechenden Key, 1 oder 2, in der NEXT TRANSITION-Gruppe ersichtlich. Zusätzlich ist das Key, dem gerade die Überblend-Gruppe zugeordnet ist, durch die KEY OVER-Anzeige gekennzeichnet, wenn es oben liegt.

Auslösen des Wechsellvorgangs

Drücken Sie die KEY OVER-Taste.

Einfügen und Löschen von Keys

Die ON-Anzeigen über den KEY 1- und KEY 2-Tasten weisen darauf hin, ob die Keys gerade als Bestandteile des Ausgangsbildes verwendet werden. Wählen Sie eine der folgenden Methoden, um ein Key einzufügen oder zu löschen.

Einfügen oder Löschen durch Ausführen eines Übergangs

- 1** Drücken Sie eine bzw. beide Tasten KEY 1 bzw. KEY 2 der TRANSITION-Gruppe. Das bzw. die entsprechende(n) Key(s) wird (werden) eingefügt oder gelöscht.
- 2** Führen Sie den Übergang am Fading-Regler oder mit der Übergangsautomatik (Tasten AUTO TRAN oder CUT) durch.

Einfügen oder Löschen mit der KEY ON-Taste

- 1** Wählen Sie das entsprechende Key mit der KEY1 SEL- bzw. KEY2 SEL-Taste.
- 2** Drücken Sie die KEY ON-Taste.
Das Key wird genau wie beim Drücken der CUT-Taste zum Auslösen eines Übergangs unmittelbar eingefügt bzw. gelöscht.

Sie können sowohl die Funktion für harten Key-Schnitt (Key Cut) als auch die Funktion für Key-Überblenden (Key Mix) der KEY ON-Taste der Schrifteinblende-Key-Einheit zuordnen. Nehmen Sie diese Zuordnung im Grundeinstell-Menü vor. Wenn Sie der Taste die Key-Überblend-Funktion zuordnen, entspricht der Wert der Übergangsdauer dem auf der FRAMES-Anzeige der Übergangssteuer-Gruppe des PGM/PST-Blocks angezeigten Wert.

Tricküberblend-Operationen

Das allmähliche Ersetzen eines Bildes durch ein anderes mit Hilfe einer vorher definierten Trickblende wird Tricküberblenden genannt. Tricküberblenden kann für den Übergang des Hintergrunds und eines Keys sowie den Überblend-Übergang eines Farbhintergrundes verwendet werden.

Übersicht über die Tricküberblend-Operationen

Die Schalteinheit DVS-8000/8000C ist mit fünf Trickblenden-Generatoren ausgestattet:

- für Block M/E-1
- für Block M/E-2
- für Block PGM/PST
- zur Synthese des Farbhintergrunds 1
- zur Synthese des Farbhintergrunds 2

Für alle fünf Generatoren steht ein und derselbe Tastensatz (WIPE-Gruppe) zur Verfügung; die Tastengruppe muß also vorher dem zu steuernden Trickblenden-Generator zugeordnet werden.

Im folgenden ist die grundlegende Bedienung erklärt; je nach Kombination der Trickblenden-Generatoren und abhängig von der gewählten Trickblende können jedoch nur bestimmte Busse verwendet werden.

- 1** Ordnen Sie die WIPE-Gruppe dem zu steuernden Trickblenden-Generator zu (Trickblenden-Generator-Wahl-Gruppe).
- 2** Wählen Sie die gewünschte Trickblende (Trickblenden-Wahl-Gruppe).

Wählen der Bewegungsrichtung

Die Bewegungsrichtung der Trickblende läßt sich mit den Tasten der DIRECTION-Gruppe einmalig oder jeweils zwischen je zwei Übergängen umsteuern. Diese Funktion ist für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes oder einer Masken-Tricküberblendung nicht verfügbar.

Normale Bewegungsrichtung

Drücken Sie die NORM-Taste. Die Bewegung erfolgt entsprechend dem Muster auf der Taste, von Schwarz nach Weiß.

Umsteuern der Bewegungsrichtung

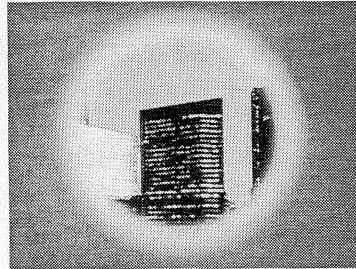
Drücken Sie die REV-Taste. Die Bewegung wird umgesteuert und erfolgt entsprechend dem Muster auf der Taste, von Weiß nach Schwarz.

Ständiges Umsteuern

Drücken Sie die NORM REV-Taste. Die Bewegungsrichtung wird nun nach jedem Übergang umgesteuert.

Weiches Umranden

Außer für den PGM/PST-Block lassen sich Trickblenden weich umranden.



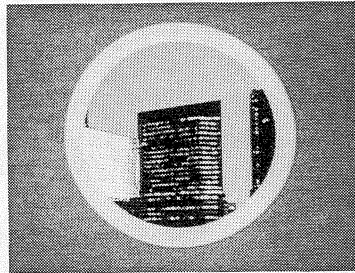
- 1** Drücken Sie die Tasten BORD und SOFT. Die Regler werden den der zuletzt gedrückten Taste entsprechenden Parametern zugeordnet.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die Effekt-Parameter ein. Unmittelbar nach Drücken der BORD-Taste können die gleichen Parameter wie beim normalen Umranden eingestellt werden. Nach Druck auf die SOFT-Taste können die folgenden Parameter eingestellt werden.
 - Parameter I bestimmt die Schärfe der inneren Kontur des Randes.
 - Parameter O bestimmt die Schärfe der äußeren Kontur des Randes.
 - Parameter W bestimmt die Randbreite.
- 3** Drücken Sie die entsprechende der beiden Tasten; die Taste geht auf High Tally. Stellen Sie anschließend die Parameter ein.

Modifizieren der Trickblendenkontur

Mit den Tasten der EDGE-Gruppe lassen sich für die Trickblendenkontur die folgenden Effekte wählen.

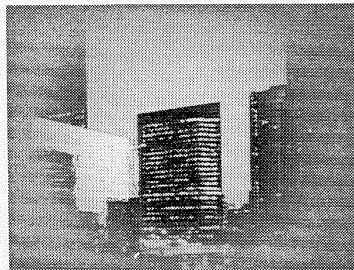
Umranden

Wählen Sie die Randbreite. Diese Funktion ist für den PGM/PST-Block nicht verfügbar.



- 1** Drücken Sie die BORD-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter L bestimmt die Luminanz des Randes.
 - Parameter S bestimmt die Sättigung.
 - Parameter H bestimmt den Farbton.
 - Parameter W bestimmt die Randbreite.

Weiche Kontur



- 1** Drücken Sie, wenn die BORD-Taste nicht aktiviert ist, die SOFT-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie mit dem Parameter S die Konturenschärfe ein.

Zentrieren der Trickblende

Eine positionierte Trickblende läßt sich wieder auf die Mitte des Bildschirms zurückstellen.

- 1** Drücken Sie die Taste POS NORM oder POS AUTO.
- 2** Drücken Sie die CTR-Taste, während die WIPE-Taste der Joystick-Steuer-Gruppe leuchtet.

Übergangssynchrones Zentrieren

Mit den folgenden Tasten können Sie wählen, ob die Trickblende während des Übergangs außermittig stehen bleiben oder übergangssynchron zentriert werden soll.

Festpositions-Taste (POS NORM): Die Trickblende bleibt stehen.




Positionierautomatik/Zentrier-Taste (POS AUTO): Die Trickblende wird während des Übergangs zentriert.

Zur Beachtung

Je nach Trickblende und Modifikation kann es vorkommen, daß das Bild bei einem Übergang mit gedrückter POS NORM-Taste nicht vollständig gewechselt wird.

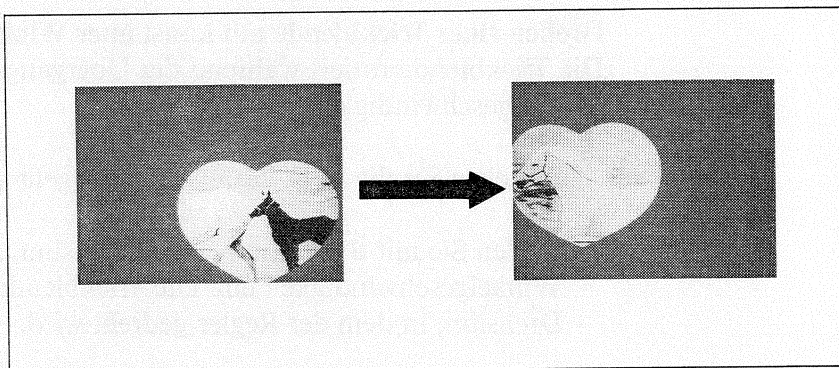
Ändern der Trickblendenlage und der Bewegungsrichtung

Wählen Sie die Lage und die Bewegungsrichtung der Trickblende mit den Tasten der POSITIONER-Gruppe. Diese Funktion ist für die folgenden Trickblenden nicht verfügbar:

- Alle Standard-Trickblenden außer ,  und 
- Mosaik-Trickblende
- Drehende Trickblenden, deren Drehpunkt am Bildrand liegt.
- Trickblende mit Diamantstaub

Verfahren der Trickblende

Steuern Sie die Bewegung der Trickblende mit dem Joystick.



- 1** Drücken Sie die Taste POS NORM oder POS AUTO.
Die WIPE-Taste der Joystick-Steuer-Gruppe leuchtet auf.
- 2** Positionieren Sie die Trickblende mit dem Joystick.

Übergangssynchrones Drehen der Trickblende

Die Trickblende läßt sich während der Übergangsdauer in beliebigem Drehsinn übergangssynchron um bis zu zwei volle Umdrehungen drehen.

- 1** Drücken Sie die MAG-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter A bestimmt den Drehsinn und den Schwenkwinkel der Trickblende zu Beginn des Übergangs.
 - Parameter M bestimmt den Winkel, durch den sich die Trickblende während der Dauer des Übergangs dreht.

Drehen einer Trickblende mit konstanter Winkelgeschwindigkeit

Die Trickblende rotiert während des Übergangs mit konstanter Winkelgeschwindigkeit.

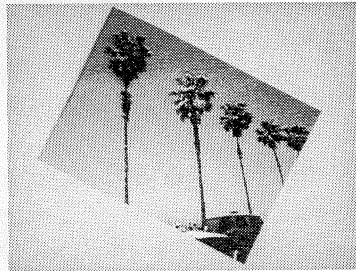
- 1** Drücken Sie die SPD-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie mit dem Parameter S Drehsinn und Winkelgeschwindigkeit ein. Die Trickblende rotiert im Drehsinn, in dem der Regler gedreht wird.

Drehen einer Trickblende

Die gewählte Trickblende kann, gesteuert durch die Tasten der ROTATION-Gruppe, gedreht werden. Diese Funktion kann nicht auf eine drehende Trickblende, eine Mosaik-Trickblende und die Trickblende mit Diamantstaub angewendet werden.

Schwenken der Trickblende um einen bestimmten Winkel

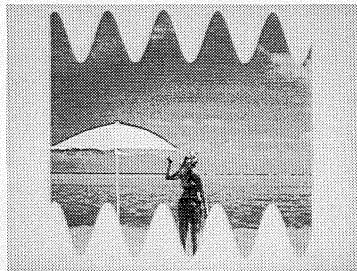
Die Trickblende lässt sich in beliebigem Drehsinn um bis zu 360° schwenken.



- 1** Drücken Sie die ANGL-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie den Drehsinn und dem Winkel am Regler A (Angle=Winkel) ein.

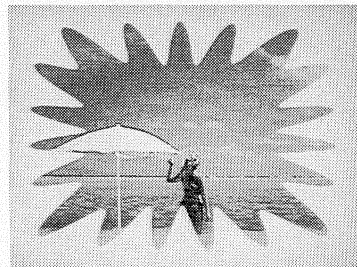
Modulieren der Höhe

Drücken Sie die V MOD-Taste und stellen Sie die Parameter wie für die Breiten-Modulation ein. Diese Funktion steht für eine Mosaik-Trickblende und eine Trickblende mit Diamantstaub nicht zur Verfügung.



Modulieren in radialen Richtungen

Drücken Sie die FRINGE-Taste und stellen Sie die Parameter wie für die Breiten-Modulation ein. Diese Funktion steht nur für Sonder-Trickblenden und die Trickblende mit ausgerundeten Ecken zur Verfügung. Sie kann für den PGM/PST-Block und das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht verwendet werden.



Modulieren einer Trickblende

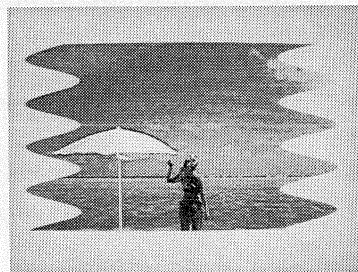
Die Trickblendenabmessungen werden moduliert, um einen schwingenden Eindruck zu vermitteln. Die Trickblende läßt sich in der Höhe, in der Breite und in den radialen Richtungen modulieren. Wählen Sie die Funktion an den Tasten der MODULATION-Gruppe an.

Zur Beachtung

Bei hohem Grad der Modulation wird diese während des Übergangs begrenzt, so daß die Änderung am Ende des Übergangs für das gesamte Bild abgeschlossen ist.

Modulieren der Breite

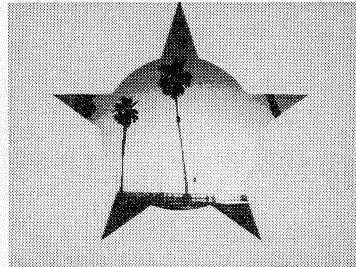
Diese Funktion steht für eine Mosaik-Trickblende und eine Trickblende mit Diamantstaub nicht zur Verfügung.



- 1** Drücken Sie die H MOD-Taste.
- 2** Stellen Sie die folgenden Parameter ein.
 - Parameter A (für Amplitude) bestimmt die Amplitude der Modulation.
 - Parameter F (für Frequenz) bestimmt die Frequenz der Modulation.
 - Parameter S (für Speed = Geschwindigkeit) bestimmt die Geschwindigkeit der Wellenbewegung.
- 3** Drücken Sie die LOCK-Taste, falls Sie die Modulation unterbrechen möchten.

Nichtadditives Überblenden zweier Trickblenden

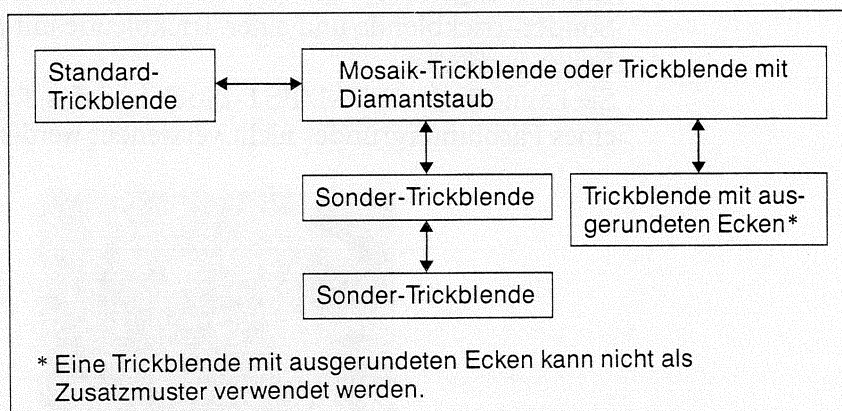
Zwei Trickblenden lassen sich nichtadditiv kombinieren. Am Regler läßt sich das Verhältnis zwischen Zusatz- und Grundmuster einstellen. Diese Funktion ist für den PGM/PST-Block und das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht verfügbar. Nur Sonder-Trickblenden lassen sich nichtadditiv überblenden.



- 1** Wählen Sie das Grundmuster mit der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 2** Drücken Sie die PTN NAM-Taste.
- 3** Drücken Sie die SUB PTN-Taste der Trickblenden-Wahl-Gruppe. Die Taste der gewählten Trickblende leuchtet grün auf.
- 4** Wählen Sie das Zusatzmuster mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 5** Stellen Sie das Verhältnis der beiden Muster mit dem Parameter G (Verstärkung) ein.

Drücken Sie die SUB PTN-Taste, falls Sie das Grundmuster ändern möchten; wählen Sie dann das gewünschte Muster.

Die Trickblenden können wie in der folgenden Abbildung gezeigt kombiniert werden.



- 1** Wählen Sie das Grundmuster mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 2** Drücken Sie die PTN MIX-Taste.
- 3** Drücken Sie die SUB PTN-Taste unter der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 4** Wählen Sie das Zusatzmuster mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe.
- 5** Regeln Sie das Verhältnis der beiden Muster durch Verändern des Parameters G (Verstärkung) ein.

Drücken Sie die SUB PTN-Taste, falls Sie das Grundmuster ändern möchten; wählen Sie dann das gewünschte Muster.

Zur Beachtung

In einer Überblend-Kombination von zwei Trickblenden besitzt das Grundmuster grundsätzlich Vorrang. Nach Wahl des Grundmusters werden alle Tasten gesperrt, die für das Zusatzmuster in Kombination mit diesem Muster nicht verwendet können. Falls ein inkompatibles Zusatzmuster bereits gewählt wurde, wird dieses automatisch in ein anderes, kompatibles Muster geändert.

Spiral-Trickblende

Die gewählte Trickblende kann mit dem Fading-Regler spiralförmig verfahren werden. Diese Funktion ist nur bei einer Sonder-Trickblende und einer Trickblende mit ausgerundeten Ecken verfügbar.

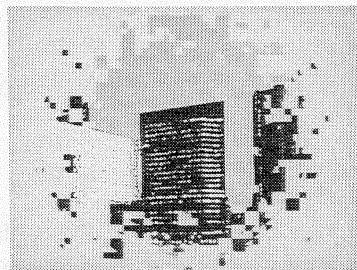
Sie kann für den PGM/PST-Block und das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht verwendet werden.



- 1** Drücken Sie die SPIRL-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie die Größe und den Drehsinn der Spirale für die aktuelle Fading-Regler-Position durch Verändern des Parameters M ein.

Überblenden zweier Trickblenden

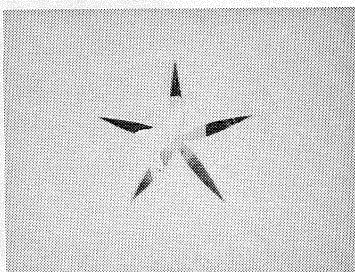
Zwei Trickblenden lassen sich zu einer kombinieren. Am Regler läßt sich das Verhältnis zwischen Zusatz- und Grundmuster einstellen. Diese Funktion ist für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht verfügbar.



Trickblende mit Effekt einer hervorsprudelnden Quelle



Die Größe der Trickblende kann am Fading-Regler eingestellt werden. Diese Funktion ist nur bei einer Sonder-Trickblende und einer Trickblende mit ausgerundeten Ecken verfügbar.

Sie kann für den PGM/PST-Block, das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes oder eine Spiral-Trickblende nicht verwendet werden.



- 1** Drücken Sie die SPRIG-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie mit dem Parameter G die Verstärkung bzw. die Dicke des Musters ein.

Erzeugen einer Jalousien-Trickblende

Die gewählte Trickblende kann so modifiziert werden, daß Streifen entstehen, also der Eindruck einer Jalousie erzeugt wird. Diese Funktion steht für die Mosaik-Trickblende, die Trickblende mit Diamantstaub, eine der beiden Trickblenden  und  und das Tricküberblenden des Farbhintergrundes nicht zur Verfügung.



- 1** Drücken Sie die PAIR-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie die Jalousien-Teilung mit dem Parameter P (Pair = Paar) ein.

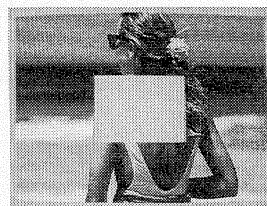
Seitlich einlaufende Split-Jalousien-Trickblenden

Die Trickblende wird in normale und invertierte Bereiche unterteilt, die aus entgegengesetzten Richtungen ineinander überlaufen.

Diese Funktion kann mit dem PGM/PST-Block, beim Tricküberblenden eines Farbhintergrundes, bei einer drehenden Trickblende, einer Trickblende mit Diamantstaub und bei einer Mosaik-Trickblende nicht verwendet werden.



Normales Überblenden

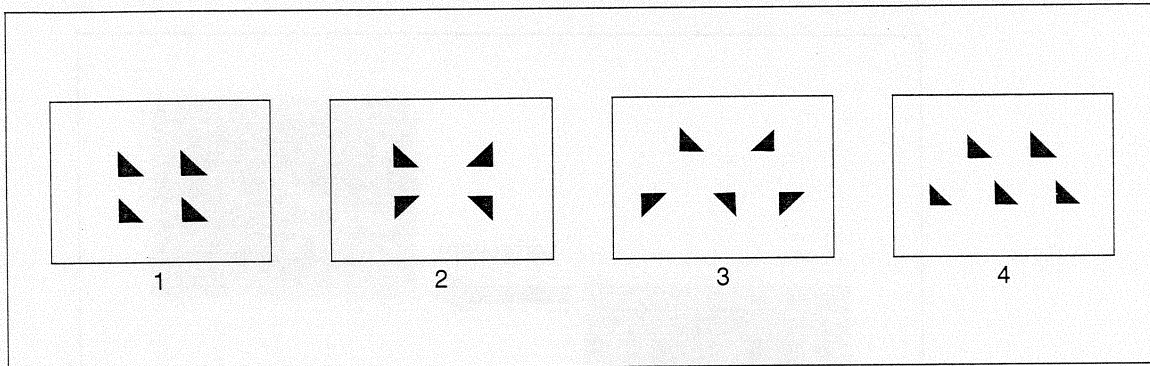


Split-Überblenden

Drücken Sie die SPLIT-Taste, um Split-Überblenden anzuwählen.

Multiplizieren einer Trickblende

Alle Trickblenden, außer der Mosaik-Trickblende und der Trickblende mit Diamantstaub, lassen sich horizontal oder vertikal bis zu 15mal aneinanderkopieren, d.h. multiplizieren. Die vier folgenden Konfigurationen stehen zur Verfügung.

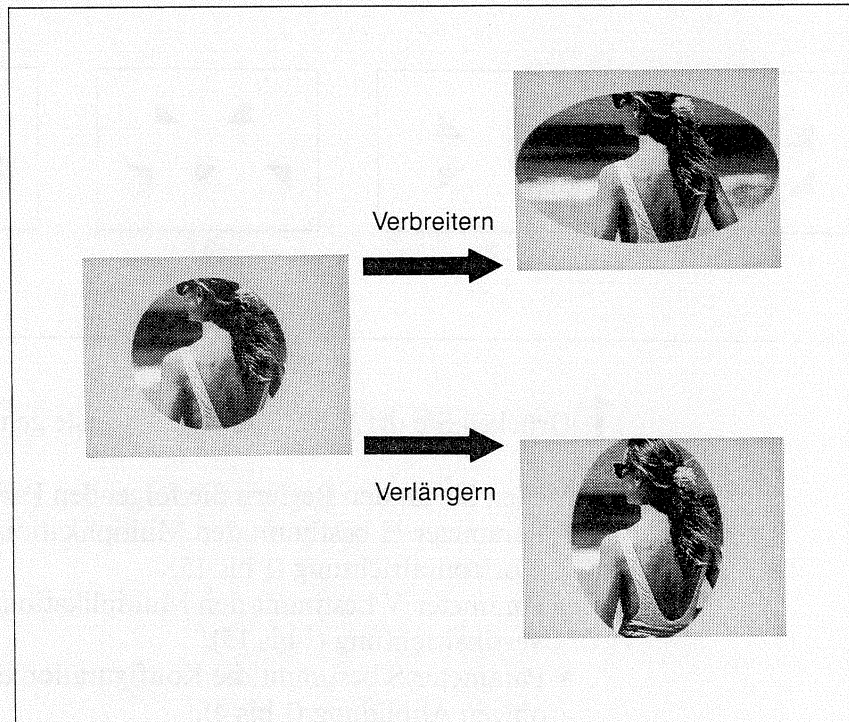


- 1** Drücken Sie die MULTI-Taste; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter H bestimmt den Multiplikationsfaktor in Horizontalrichtung (1 bis 15).
 - Parameter V bestimmt den Multiplikationsfaktor in Vertikalrichtung (1 bis 15).
 - Parameter S bestimmt die Konfiguration entsprechend der obigen Abbildung (1 bis 4).









Modifizieren einer Trickblende

Eine gewählte Trickblende lässt sich mit den Funktionen der MODIFIERS-Gruppe auf verschiedene Arten modifizieren.

Ändern des Seitenverhältnisses



Bei den folgenden Trickblenden lässt sich das Seitenverhältnis nicht einstellen.

- , , , , , , , und .
- Drehende Trickblende
- Mosaik-Trickblende
- Trickblende mit Diamantstaub

1 Drücken Sie die ASP-Taste; die Taste geht auf High Tally.

2 Stellen Sie das Seitenverhältnis am Regler A ein.
Drehen im Uhrzeigersinn verbreitert die Blende, Drehen im Gegenuhrzeigersinn verlängert die Blende in Richtung der Vertikalen.

Abgespeicherte Trickblenden

Trickblenden, die sich nicht über die fest belegten Tasten aufrufen lassen, können den Tasten PROG 1 und PROG 2 zugeordnet und später vom Trickblenden-Generator abgerufen werden. Die Zuordnung der Trickblende geschieht auf dem WIPE-Menü (siehe Seite 9-32).

Ob sich die Trickblende für den PGM/PST-Block oder für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes eignet, hängt von den gewählten Effekten ab.

Trickblenden mit Diamantstaub

Erzeugt den Eindruck von glitzernden Partikeln. Diese Trickblende steht jeweils nur für einen der Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST zur Verfügung und kann nicht für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes verwendet werden.



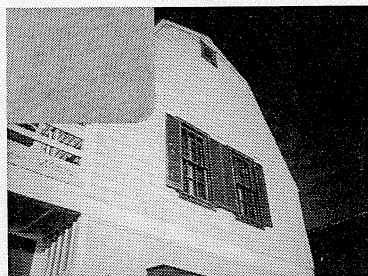
- 1** Drücken Sie die DIAMD DUST-Taste.
- 2** Drücken Sie die TRANSFORM-Taste der MODIFIERS-Gruppe, falls Sie die Größe der Partikel und deren Blinkrate ändern möchten.
- 3** Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter H bestimmt die Höhe der Trickblende.
 - Parameter V (für Vertical = vertikal) bestimmt die Breite der Trickblende.
 - Parameter F (für Flashing = Blinken) bestimmt die Blinkrate.

Zur Beachtung

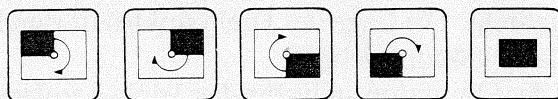
Bei Verwendung der DIAMD DUST-Taste für das Zusatzmuster bei einfach oder nichtadditiv überblendeten Trickblenden (siehe Seite 3-61 und -63) kann die TRANSFORM-Taste nicht zur Änderung der Form oder Blinkrate der glitzernden Partikel benutzt werden. Im allgemeinen sollten Sie die DIAMD DUST-Taste ausschließlich für das Grundmuster verwenden.

Trickblenden mit ausgerundeten Ecken

Die Ecken der gewählten Trickblende werden ausgerundet. Diese Funktion steht für den PGM/PST-Block und für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht zur Verfügung.



- 1** Drücken Sie die ROUD CRNR-Taste.
- 2** Drücken Sie die gewünschte der folgenden fünf Tasten.



Mosaik-Trickblende

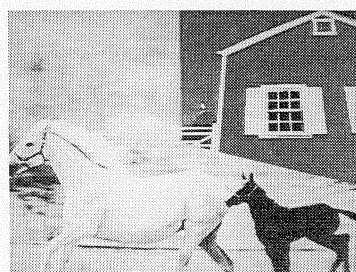
Die Mosaik-Trickblende zerlegt das Bild in eine Vielzahl kleiner Rechtecke, ähnlich einem Mosaik, die in Pfeilrichtung durchlaufen. Nach Druck auf die RANDOM-Taste werden die Rechtecke ungeordnet erzeugt. Diese Funktion steht beim Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht zur Verfügung.



Drehende Trickblende

Diese Trickblende wird zunehmend, ähnlich einem Türflügel, gedreht. Die Lage des Drehpunktes ist durch den Kreis auf der Taste gekennzeichnet.

Diese Funktion steht für das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht zur Verfügung.



- 1** Drücken Sie die ROT-Taste.
- 2** Wählen Sie mit den Tasten eine Trickblende, die einen Kreis (Drehpunkt) aufweist.

Zur Beachtung




Bei Verwendung der POLYGON-Taste für das Hilfsmuster bei einfach oder nichtadditiv überblendeten Trickblenden (siehe Seite 3-61 und -63) kann die TRANSFORM-Taste nicht zur Änderung der Form des Vielecks benutzt werden. Im allgemeinen sollten Sie die POLYGON-Taste ausschließlich für das Grundmuster verwenden.

- Erweiterter Trickblendensatz

Die MORE-Taste stellt weitere 16 Muster zur Verfügung. Wählen Sie das Grundmuster und das Zusatzmuster mit der gerade leuchtenden Taste PTN MIX bzw. PTN NAM der MODIFIERS-Gruppe getrennt. Diese Funktion steht für den PGM/PST-Block und das Tricküberblenden eines Farbhintergrundes nicht zur Verfügung.

- 1** Drücken Sie die MORE-Taste.
- 2** Drücken Sie die TRANSFORM-Taste der MODIFIERS-Gruppe.
- 3** Stellen Sie mit den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter M (für Main = Grund-) bestimmt das Grundmuster (1 bis 16).
 - Parameter S (für Sub = Zusatz-) bestimmt das Zusatzmuster (1 bis 16).

Sonder-Trickblenden

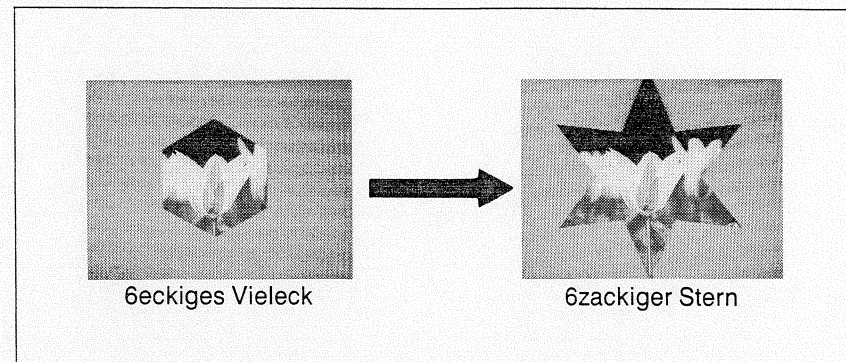
Das neue Bild entspricht dem schwarzen Bereich des auf den Tasten dargestellten Musters, das alte Bild dem weißen. Für Tricküberblenden mit dem PGM/PST-Block und beim Tricküberblenden mit Farbhintergrund stehen nur die folgenden drei Muster zur Verfügung: ,  und .

Mit den Tasten POLYGON und MORE können die folgenden Funktionen aufgerufen werden.

- Vieleck-Trickblenden

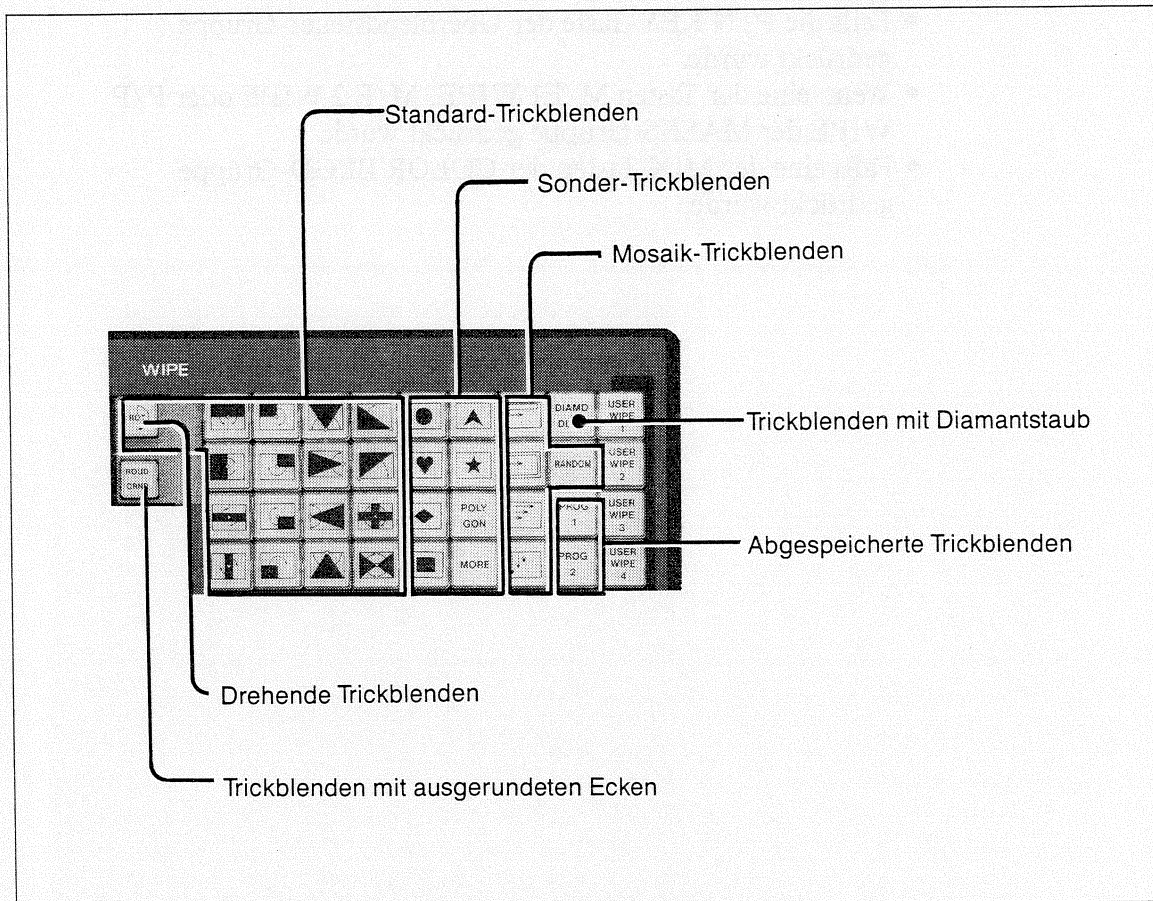
Die Trickblende hat die Form eines regelmäßigen Vielecks. Vielecke mit einer Eckenzahl von drei bis fünfzehn stehen zur Verfügung; darüber hinaus kann das Vieleck mehr oder minder einem Stern angeglichen werden. Für Tricküberblenden mit dem PGM/PST-Block und beim Tricküberblenden mit Farbhintergrund steht diese Funktion nicht zur Verfügung.

- 1** Drücken Sie die POLYGON-Taste.
- 2** Drücken Sie die TRANSFORM-Taste der MODIFIERS-Gruppe.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter P (für Polygon = Vieleck) bestimmt die Zahl der Ecken (3 bis 15).
 - Parameter S (für Star = Stern) bestimmt die „Zackigkeit“ eines sternförmig modifizierten Vielecks.



Wählen der Trickblende

Wählen Sie die Trickblende mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe. Sie können unter den folgenden sieben Mustern wählen.



Standard-Trickblenden

Das neue Bild entspricht dem schwarzen Bereich des auf den Tasten dargestellten Musters, das alte Bild dem weißen. Die Pfeile kennzeichnen den Drehsinn der Tricküberblend-Bewegung; der Kreis bezeichnet den Drehpunkt.

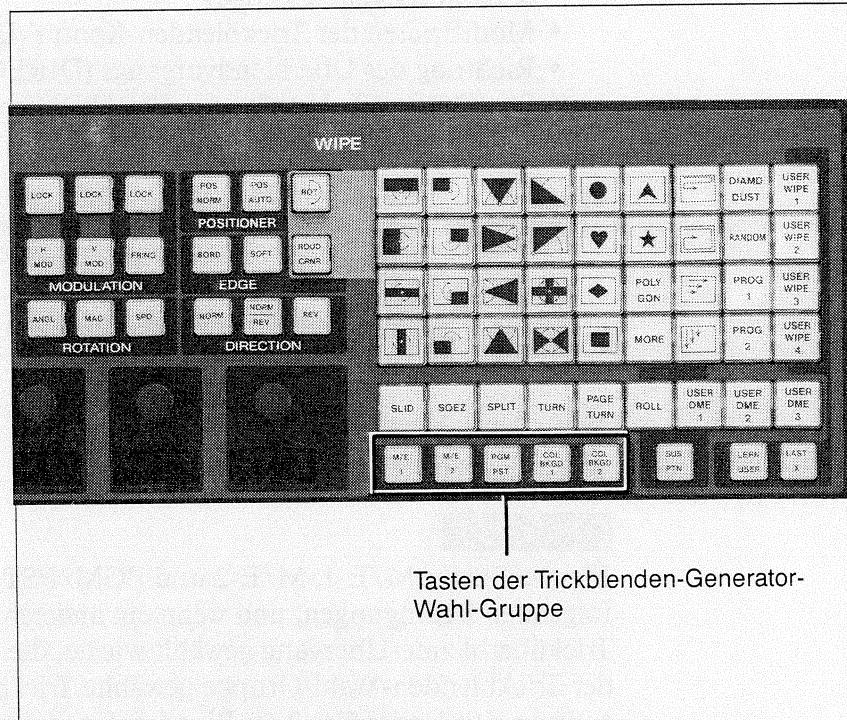
Automatisches Delegieren der WIPE-Gruppe

Unter den folgenden Bedingungen wird die WIPE-Gruppe automatisch dem entsprechenden Trickblenden-Generator zugeordnet; die entsprechende Taste leuchtet dann auf.

- Falls die Taste WIPE oder DME der Übergangsteuer-Gruppe gedrückt wurde.
- Falls die PTN KEY-Taste der Überblendsteuer-Gruppe gedrückt wurde.
- Wenn eine der Tasten M/E1 WIPE, M/E 2 WIPE oder P/P WIPE der MASKS-Gruppe gedrückt wurde.
- Falls eine der MIX-Tasten der COLOR BKGD-Gruppe gedrückt wurde.

Delegieren der Tricküberblend-Gruppe (WIPE)

Als erstes muß die WIPE-Gruppe dem zu steuernden Trickblenden-Generator zugeordnet werden. Wählen Sie das Steuerobjekt, das Sie der WIPE-Gruppe zuordnen möchten, mit den Tasten der Trickblenden-Generator-Wahl-Gruppe.



- Drücken Sie die dem gewünschten Block, M/E-1, M/E-2 oder PGM/PST, entsprechende Taste.
- Drücken Sie die Taste des entsprechenden Farbhintergrunds, also COL BKGD 1 oder COL BKGD 2, falls Sie während des Tricküberblende-Vorgangs einen Farbhintergrund überblenden möchten.

- 3** Modifizieren Sie die Trickblende nach Wunsch.
- Ändern der Trickblenden (MODIFIERS-Gruppe)
 - Modulieren der Abmessungen der Trickblenden (MODULATION-Gruppe)
 - Drehen der Trickblenden (ROTATION-Gruppe)
 - Lage und Bewegungsrichtung der Trickblenden (POSITIONER-Gruppe)
 - Modifizieren der Trickblenden-Kontur (EDGE-Gruppe)
 - Richtung des Überblendvorgangs (DIRECTION-Gruppe)
 - Speichern und Abrufen von Trickblenden (Trickblenden-Speicher-Gruppe)
- 4** Definieren Sie den Übergang-Typ (Übergangsteuer-Gruppe).
- Drücken Sie die WIPE-Taste für Tricküberblenden ohne den Digital-Multi-Effektor.
 - Drücken Sie die DME-Taste, falls Sie den Digital-Multi-Effektor verwenden möchten.
- 5** Lösen Sie den Übergang aus.

Hinweise

Für die Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST wird unter den folgenden Bedingungen, und wenn ein anderer als ein Tricküberblende-Übergang gewählt wurde, die mit den Tasten der Trickblenden-Wahl-Gruppe gewählte Trickblende verwendet.

- Wenn Key 1 oder Key 2 als Blenden-Key definiert wurde.
- Wenn eine Trickblende als Masken-Signalquelle verwendet wird.

Da die Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST nur mit je einem Trickblenden-Generator ausgestattet sind, kann während eines Tricküberblende-Übergangs lediglich ein und die gleiche Blende für das Trickblenden-Key und als Masken-Signalquelle verwendet werden.

Der nächste Abschnitt beschreibt das Tricküberblenden detaillierter.

Speichern und Abrufen von Trickblenden

Eine Trickblende mit allen ihren Modifikationen kann einer der Tasten USER WIPE 1 bis 4 zugeordnet werden, so daß sie später einfach abgerufen werden kann. Die zugeordneten Trickblenden können von den beiden M/E-Blöcken, dem PGM/PST-Block und den beiden Farbhintergrund-Blöcken 1 und 2 abgerufen werden.

- Trickblenden-Muster (bei einfach oder nichtadditiv überblendeten Trickblenden werden zwei Muster abgespeichert)
- Daten, die sich auf Modifikationen beziehen (Funktionen der MODIFIERS-Gruppe, einschließlich Parameter)
- Daten, die sich auf die Modulation der Trickblende beziehen (Funktionen der MODULATION-Gruppe einschließlich Parameter)
- Daten, die sich auf die Drehung der Trickblende beziehen (Funktionen der ROTATION-Gruppe einschließlich Parameter)
- Daten, die sich auf die Konturenschärfe der Trickblende beziehen (Funktionen der EDGE-Gruppe einschließlich Parameter)

Speichern und rufen Sie eine definierte Trickblende folgendermaßen ab. Farbhintergrund-Trickblenden lassen sich nicht abspeichern.

Abspeichern einer Trickblende

- 1** Definieren Sie eine Trickblende.
- 2** Drücken Sie die LERN USER-Taste, wenn diese aufleuchtet.
- 3** Drücken Sie eine der Tasten USER WIPE 1 bis 4; die Trickblende wird abgespeichert, und die Taste erlischt.

Abrufen einer Trickblende

Drücken Sie die der gewünschten Trickblende entsprechende Taste USER WIPE 1 bis 4. Die USER WIPE-Taste leuchtet nicht auf, jedoch die Tasten, mit denen die abgerufene Trickblende definiert wurde. Drücken Sie die LAST X-Taste, falls Sie den gleichen Status wie vor Abrufen der letzten Trickblende erhalten möchten.

Begrenzen des Tricküberblend-Stellbereichs

Für den Grad der Tricküberblendung läßt sich ein Stellbereich definieren; das alte Bild bleibt nach dem Übergang graduell erhalten.

Begrenzen des Tricküberblend-Stellbereichs

- 1** Drücken Sie die PTN LIMIT-Taste der Übergangsteuer-Gruppe des Blockes M/E-1, M/E-2 oder PGM/PST; die Taste geht auf High Tally.
- 2** Definieren Sie den Bereich durch Wahl des Parameters P.
 - Falls der Bereich als vernachlässigbar klein definiert wurde, bleibt die Bewegung des Fading-Reglers ohne Einfluß auf das Ausgangs-Bild, d.h. der Fading-Regler greift nicht.
 - Falls der gewählte Bereich größtmöglich gewählt wurde, kann der Übergang mit dem Fading-Regler so gesteuert werden, als ob die PTN LIMIT-Taste nicht gedrückt wurde, d.h. der Fading-Regler greift voll, jedoch mit einem Unterschied:
Es wird nicht zwischen den beiden Bussen BKGD A und BKGD B umgeschaltet.
Bitte beachten Sie, daß die PTN LIMIT-Taste nicht nur auf Tricküberblendungen wirkt, sondern auch den Stellbereich aller anderen Übergänge begrenzt.

Löschen der Trickblenden-Modifikationen

Die aktuell gewählten Modifikationen und Modulationseffekte einer Trickblende lassen sich mit dieser Funktion löschen.

Löschen der aktuellen Modifikationen

Halten Sie die leuchtende Taste der Trickblenden-Wahl-Gruppe länger als eine Sekunde gedrückt. Die leuchtenden Tasten der Gruppen MODIFIERS, MODULATION, ROTATION, POSITIONER und EDGE erlöschen, der Schaltzustand der Tasten der DIRECTION-Gruppe bleibt jedoch unverändert. Durch Anwählen dieser Funktion wird die anfänglich gewählte, nicht modifizierte Trickblende restauriert.

Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Operationen

Nach der Erweiterung der Schalteinheit mit dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 können Tricküberblendvorgänge mit Spezialeffekten erzeugt werden. Mit dem PGM/PST-Block kann keine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung ausgeführt werden.

Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typen

Die folgenden Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typen stehen zur Verfügung. Diese Typen werden mit den Tasten der Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Gruppe gewählt.

SLID (Schiebeeffekt): Das neue Bild scheint sich über das alte Bild zu schieben. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden:



SQUEZ (Staucheffekt): Das alte Bild wird gestaucht, während das neue Bild den gleichen Platz einnimmt. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden. (Für die mit einem Sternchen gekennzeichneten Trickblenden ist die optionelle Beleuchtungseffekt-Zusatzkarte BKDM-5040 erforderlich.)



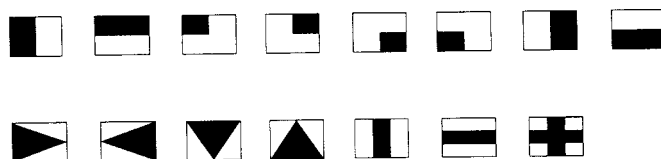
SPLIT (Spalteffekt): Das alte Bild teilt sich, und das neue Bild erscheint dahinter. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden:



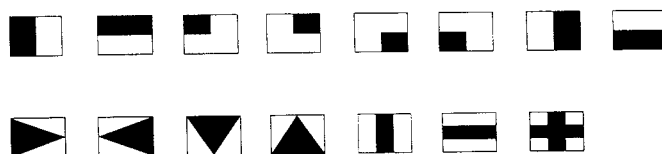
TURN (Dreheffekt): Das alte Bild wird wie ein Türflügel geschwenkt, um das neue Bild freizulegen. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden:



PAGE TURN (Blättereffekt): Das alte Bild wird wie eine Seite umgeblättert, um das neue Bild freizulegen. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden:



ROLL (Rolleffekt): Das alte Bild wird beim Ersetzen nach oben aufgerollt, um das neue Bild freizulegen. Die folgenden Trickblenden können verwendet werden:

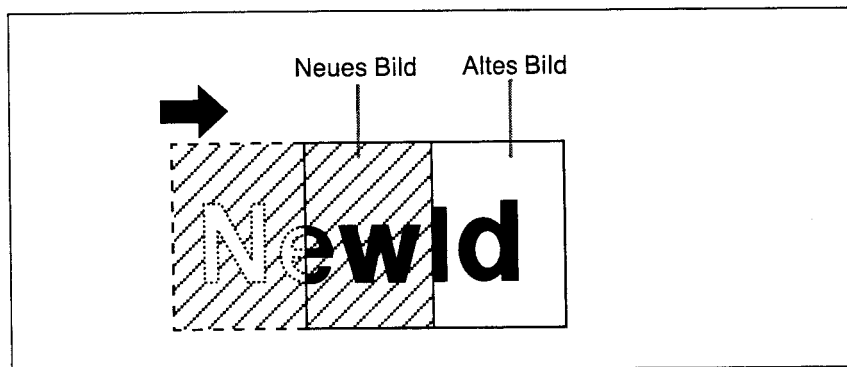


USER DME 1 bis 3: Zusätzlich zu den Standard-Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendungen können diese Tasten zur Registrierung von bedienerdefinierten Effekten benutzt werden. Verwenden Sie dazu das Grundeinstell-Menü.

Einzel-Modus und Dual-Modus

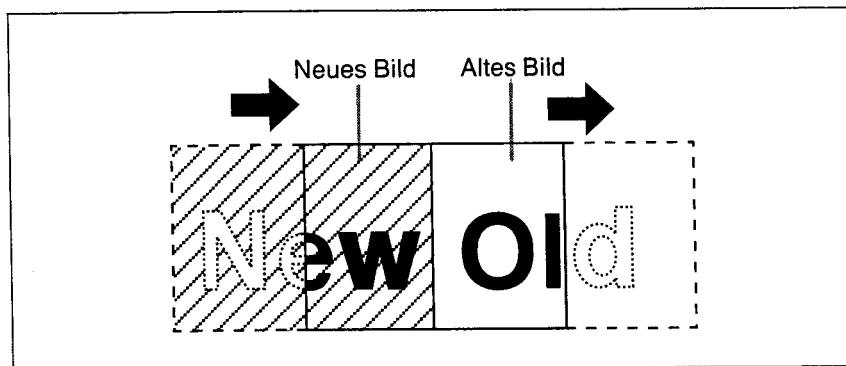
Zum Ausführen von Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendungen stehen zwei Modi zur Verfügung. Im Einzel-Modus wird nur ein Bild mit dem Effekt des Digital-Multi-Effektors gesehen, während im Dual-Modus sowohl das alte als auch das neue Bild damit versehen werden. Für den Dual-Modus sind zwei Digital-Multi-Effektoren DME-5000 erforderlich.

Einzel-Modus: Bei einem Hintergrund-Übergang steht das alte Bild still, und das neue Bild schiebt sich darüber. Bei einem Key-Übergang kann die Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung entweder an Key 1 oder 2 ausgeführt werden.



Ein Schiebeeffekt im Einzel-Modus

Dual-Modus: Während des Hintergrund-Übergangs bewegen sich sowohl das alte Bild als auch das neue Bild. Bei einem Key-Übergang kann die Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung an beiden Keys (1 und 2) ausgeführt werden.

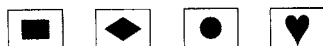


Ein Schiebeeffekt im Dual-Modus

Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Modifikationen

Die folgenden Tasten können zum Modifizieren einer Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung verwendet werden, um z.B. die Richtung zu bestimmen oder einen Rand hinzuzufügen.

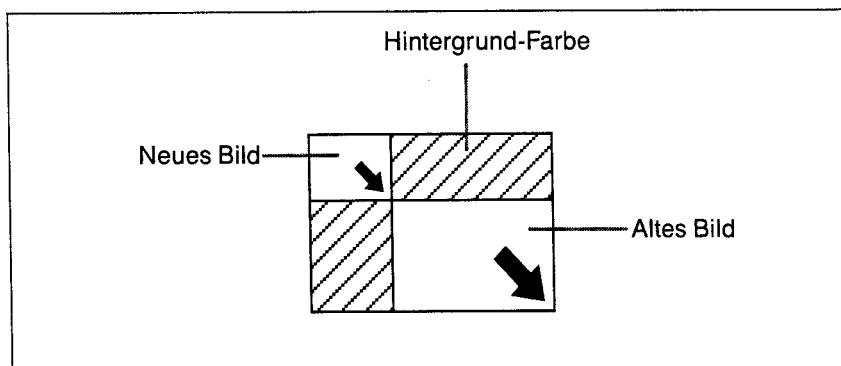
- Alle Tasten der DIRECTION-Gruppe können verwendet werden.
- Die Tasten der EDGE-Gruppe können nur bei einem Hintergrund-Übergang verwendet werden.
- Die Tasten der POSITIONER-Gruppe können beim Stauch-Tricküberblenden mit einer der folgenden Trickblenden verwendet werden:



Zur Beachtung

Bei einer Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung entspricht die Funktion der POS NORM-Taste der POSITIONER-Gruppe der Funktion der POS AUTO-Taste: Die Trickblende bewegt sich während des Übergangs.

Je nachdem, welcher Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendvorgang gewählt wurde, treten im Dual-Modus u. U. leere Bildstellen auf, die mit der Hintergrund-Farbe des DME-5000 gefüllt werden. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel.



Stauch-Tricküberblendung im Dual-Modus

Stellen Sie die Hintergrund-Farbe in einem solchen Wahlwunschgemäß ein. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Färben des Hintergrunds“ auf Seite 5-20.

Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Übergänge

Eine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung kann nur bei einem Hintergrund-Übergang oder einem Key-Übergang eingesetzt werden. Überprüfen Sie die folgenden Punkte, bevor Sie den Übergang auslösen:

- Der vorige Übergang ist abgeschlossen.
- Die PTN LIMIT-Taste der Übergangsteuer-Gruppe ist ausgeschaltet.

Ausführen eines Hintergrund-Übergangs mit Digital-Multi-Effektor-Tricküberblenden

Führen Sie die folgenden Bedienungsschritte in einem der beiden M/E-Blöcke aus.

- 1** Drücken Sie die BKGD-Taste der NEXT TRANSITION-Gruppe der Übergangsteuer-Gruppe.
- 2** Drücken Sie die DME-Taste der TRANSITION TYPE-Gruppe.
Wenn nur ein Digital-Multi-Effektor DME-5000 angeschlossen ist und eine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung für einen der beiden M/E-Blöcke bereits gewählt wurde, so kann keine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung mit dem anderen Block ausgeführt werden, bis die gewählte Tricküberblendung deaktiviert wird. Wenn die DME-Taste eines anderen Blocks leuchtet, wählen Sie einen anderen Übergang-Typ mit dem betreffenden Block, so daß die DME-Taste erlischt.
- 3**
 - Vergewissern Sie sich beim Ausführen eines Übergangs im Einzel-Modus, daß die DUAL-Taste nicht leuchtet.
 - Um einen Übergang im Dual-Modus auszuführen, drücken Sie die DUAL-Taste oberhalb der DME-Taste; die Funktion wird aktiviert.
- 4** Drücken Sie eine der Tasten der Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Wahlgruppe zur Wahl des Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typs.

-
- 5** Wählen Sie die Trickblende in der Trickblenden-Wahlgruppe. Die verschiedenen Trickblenden, die zur Verfügung stehen, sind auf Seite 3-76 und -77 aufgeführt.
 - 6** Wählen Sie die Richtung der Tricküberblendung in der DIRECTION-Gruppe.
 - 7** Wählen Sie das neue Bild.
 - 8** Lösen Sie den Übergang mit dem Fading-Regler oder der AUTO TRAN-Taste aus.

Hinweise

Die Reihenfolge der obigen Bedienungsschritte **1** bis **7** kann geändert werden. Bitte beachten Sie dabei jedoch die folgenden Punkte:

- Wenn Sie Schritt **2** vor Schritt **1** ausführen, wird automatisch eine der Tasten BKGD, KEY 1 oder KEY 2 angewählt, je nachdem, welche dieser Tasten beim Drücken der DME-Taste leuchtete. Wenn mehr als eine dieser Tasten leuchtet, wird die Wahl in der folgenden Reihenfolge ausgeführt:

BKGD > KEY 1 > KEY 2

- Wenn Sie den Typ der Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung in Schritt **4** wählen und bereits eine Trickblende angewählt ist, die mit dem betreffenden Typ inkompatibel ist, so wird automatisch eine andere, kompatible Trickblende gewählt.

Die obigen Hinweise gelten auch für einen Key-Übergang mit einer Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung.

Ausführen eines Key-Übergangs mit einer Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung

Führen Sie die folgenden Bedienungsschritte in einem der beiden M/E-Blöcke aus.

- 1** Drücken Sie die entsprechenden Tasten der NEXT TRANSITION-Gruppe der Übergangsteuer-Gruppe:
 - Für Einzel-Modus: Drücken Sie entweder die KEY 1- oder die KEY 2-Taste.
 - Für Dual-Modus: Drücken Sie die beiden Tasten KEY 1 und KEY 2.
- 2** Drücken Sie die DME-Taste der TRANSITION TYPE-Gruppe.

Wenn nur ein Digital-Multi-Effektor DME-5000 angeschlossen ist und eine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung für einen der beiden M/E-Blöcke bereits gewählt wurde, so kann keine Digital-Multi-Effektor-Tricküberblendung mit dem anderen Block ausgeführt werden, bis die gewählte Tricküberblendung deaktiviert wird. Wenn die DME-Taste eines anderen Blocks leuchtet, wählen Sie einen anderen Übergang-Typ mit dem betreffenden Block, so daß die DME-Taste erlischt.
- 3**
 - Vergewissern Sie sich beim Ausführen eines Übergangs im Einzel-Modus, daß die DUAL-Taste nicht leuchtet.
 - Um einen Übergang im Dual-Modus auszuführen, drücken Sie die DUAL-Taste oberhalb der DME-Taste; die Funktion wird aktiviert.
- 4** Drücken Sie eine der Tasten der Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Wahlgruppe zur Wahl des Digital-Multi-Effektor-Tricküberblend-Typs.
- 5** Wählen Sie die Trickblende in der Trickblenden-Wahlgruppe. Die verschiedenen Trickblenden, die zur Verfügung stehen, sind auf Seite 3-76 und -77 aufgeführt.

-
- 6** Wählen Sie die Richtung der Tricküberblendung in der DIRECTION-Gruppe.
 - 7** Wählen Sie das Füll-Key und das Quell-Key. Beim Ausführen eines Übergangs im Dual-Modus wählen Sie Füll-Key und Quell-Key sowohl für Key 1 als auch für Key 2. Beim Löschen des aktuellen Ausgabe-Keys kann dieser Schritt ausgelassen werden.
 - 8** Lösen Sie den Übergang mit dem Fading-Regler oder der AUTO TRAN-Taste aus.

Bitte lesen Sie auch die Hinweise zur Reihenfolge der obigen Bedienungsschritte im vorigen Abschnitt „Ausführen eines Hintergrund-Übergangs mit Digital-Multi-Effektor-Tricküberblenden“ auf Seite 3-80.

Farbhintergrund-Operationen

Der Farbhintergrund 1 und 2 lässt sich über die jeweils zwei Busse BKGD A und BKGD B der beiden M/E-Blöcke und des PGM/PST-Blockes übertragen.

Die Schalteinheit ist mit zwei Farbhintergrund-Generatoren ausgestattet, die jeweils den Farbhintergrund 1 bzw. 2 erzeugen. Beide Generatoren verfügen über zwei Farbfunktionen, durch deren Kombination sich die Farbe des Hintergrunds synthetisieren lässt.

Die Farbhintergrund-Funktionen lassen sich mit den Tasten der COLOR BKGD-Gruppe im allgemeinen Bedienungselemente-Block steuern.

Die im folgenden beschriebenen Bedienungsschritte beziehen sich auf beide Tastengruppen, BKGD 1 und BKGD 2.

Definieren der Farbe 1

Wählen Sie die Farbe 1 folgendermaßen, falls Sie nur eine Farbe verwenden möchten.




- 1** Drücken Sie die MAT 1-Taste; die Taste geht auf High Tally. Die Taste liegt normalerweise auf Low Tally. Nach Druck auf die Taste lässt sich die Farbe am Regler einstellen.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter L, bestimmt die Luminanz.
 - Parameter S, bestimmt die Sättigung.
 - Parameter H, bestimmt den Farbton.

Synthetisieren eines Farbhintergrundes

Die beiden Farben 1 und 2 lassen sich zu einer neuen Hintergrund-Farbe überblenden.

- 1** Drücken Sie die MIX-Taste; die Taste geht auf High Tally. Die MAT 2-Taste, die ihren Schaltzustand bei jedem Druck auf die MIX-Taste ändert, leuchtet auf.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Parameter S, bestimmt Fläche und Richtung der Farbüberblendung.
 - Parameter M, bestimmt das Überblendverhältnis der Farbe 2.
- 3** Drücken Sie, falls gewünscht, die Taste MAT 2 und nehmen Sie für die Farbe 2 die gleichen Einstellungen wie für die Farbe 1 vor.

Synthetisieren mit einer Trickblende

Zum Überblenden der Farben 1 und 2 mit einer Trickblende läßt sich jeder der beiden Trickblenden-Generatoren für die Farb-Hintergründe 1 und 2 verwenden. Hierzu stehen die Standard-Trickblenden und die Sonder-Trickblenden , , und  zur Verfügung. Die Trickblende läßt sich mit den Funktionen der folgenden Tasten modifizieren.

- Tasten ASP und MULTI der MODIFIERS-Gruppe
- Tasten H MOD und SPD der MODULATION-Gruppe
- Tasten ANGL und SPD der ROTATION-Gruppe
- BORD-Taste der EDGE-Gruppe
- Tasten der POSITIONER-Gruppe
- Tasten NORM und REV der DIRECTION-Gruppe

Drücken Sie bei aktivierter MIX-Taste die BORD-Taste; die Taste geht auf High Tally. Stellen Sie nun die folgenden Parameter ein.

- Parameter S, bestimmt die Fläche.
- Parameter I, bestimmt die Schärfe der inneren Kontur.
- Parameter O, bestimmt die Schärfe der äußeren Kontur.
- Parameter W, bestimmt die Breite des Randes.

Bedienen externer Systemkomponenten

Der Datenfluß zwischen der Schalteinheit und einer externen Systemkomponente, wie z. B. einem Editorgerät, läßt sich vom Steuerpult aus mit den Tasten der ENABLES-Gruppe im allgemeinen Bedienungselemente-Block aktivieren. Die Funktionen der Tasten der ENABLES-Gruppe, die nicht leuchten, sind verriegelt.

Aktivieren des Editorgerätes

Nach Druck auf die EDITOR-Taste der ENABLES-Gruppe, die daraufhin aufleuchtet, kann die Schalteinheit vom externen Editorgerät BVE-9000 aus gesteuert werden. Erneuter Druck auf die Taste, die daraufhin erlischt, beendet die Kommunikation zwischen Schalteinheit und der externen Systemkomponente.

Aktivieren der GPI-Schnittstelle

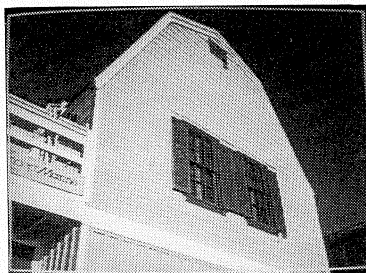
Nach Druck auf die GPI-Taste der ENABLES-Gruppe, die daraufhin aufleuchtet, kann die Schalteinheit von einer an der GPI-Schnittstelle an der Geräterückseite angeschlossenen Systemkomponente aus gesteuert werden. Erneuter Druck auf die Taste, die daraufhin erlischt, beendet die Kommunikation zwischen Schalteinheit und der externen Systemkomponente. Die Kommunikationsparameter für die GPI-Schnittstelle lassen sich im Grundeinstell-Menü definieren.

Steuern der AUX-Buchse von einem externen Gerät

Wenn die PERIPH-Taste der ENABLE-Gruppe leuchtet, können die AUX-Busse 1 bis 4 der Schalteinheit von einem externen Gerät gesteuert werden, das an der DME- oder AUX BUS-Buchse an der Geräterückseite angeschlossen wurde. Bei jedem Drücken der PERIPH-Taste wird diese Funktion abwechselnd ein- und ausgeschaltet.

Prüfen des Titelbereiches

Um zu prüfen, ob eingeblendete Titel tatsächlich im Bildbereich eines gewöhnlichen Fernsehgerätes liegen, lassen sich mit der SAFE TITLE-Taste des allgemeinen Bedienungselemente-Blocks entsprechende Paßmarken ins Bild einblenden.



Unmittelbar nach Druck auf die SAFE TITLE-Taste wird auf dem Preview-Monitor ein weißes Fenster und ein Fadenkreuz eingeblendet. Das Fadenkreuz kennzeichnet die Mitte des Bildschirms.

Kapitel 4

Menü-Operationen

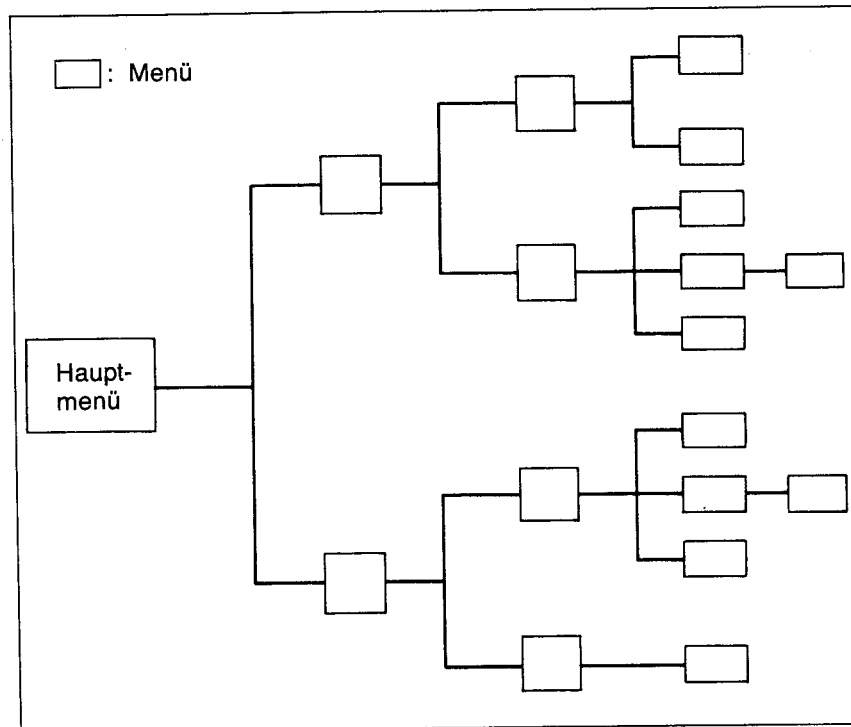
Aufbau des Menü-Systems	4-1
Hauptmenü-Gruppe (TOP MENU).....	4-2
Eingabe	4-4
Hinweise zum SWITCHER-Menü.....	4-7

Menü-Operationen

Dieses Kapitel beschreibt den hierarchischen Aufbau und die Steuerung des Menü-Systems.

Aufbau des Menü-Systems

Das Menüsystem besteht aus Menü-Bäumen mit jeweils einem Hauptmenü, welches über die Tasten der TOP MENU-Gruppe aufgerufen werden kann.



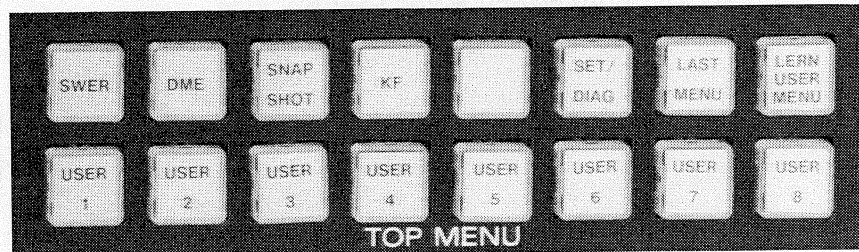
Menü-Baum

Zur besseren Orientierung im Menü-System wird in der folgenden Notation dargestellt, mit welchen Tasten und auf welchem Weg sich das entsprechende Untermenü aufrufen lässt.

DME → F1 (Bkgd & Edge) → F1 (Bkgd)

Hauptmenü-Gruppe (TOP MENU)

Die Tasten der TOP MENU-Gruppe sind in zwei Zeilen angelegt: Mit den Tasten der oberen Zeile lassen sich die Hauptmenüs eines jeden Menü-Baums aufrufen, die Tasten der unteren Zeile können vom Bediener den gewünschten Untermenüs zugeordnet werden.



TOP MENU-Gruppe

Aufrufen eines Hauptmenüs

Egal, welches Menü gerade aufgerufen ist: Mit den Tasten der TOP MENU-Gruppe kann das zugeordnete Menü direkt aufgerufen werden.

Die folgendermaßen bezeichneten Tasten der oberen Zeile sind folgenden Hauptmenüs zugeordnet:

- SWER: Schalteinheit-Menü (SWITCHER)
- DME: Digital-Multi-Effektor-Menü (DME)
- SNAP SHOT: Schnappschuß-Menü (SNAP SHOT)
- KF: EFFECT-Menü
- SET/DIAG: Grundeinstell- und Diagnose-Menü (SETUP & DIAG)

Zuordnen der bedienerdefinierbaren Tasten

Einer jeden USER-Taste 1 bis 8 der unteren Tastenzeile kann jeweils ein Menü, das Sie öfters aufrufen möchten, zugeordnet werden. Belegen Sie die Tasten folgendermaßen.

- 1** Rufen Sie das Menü auf, das Sie einer Taste zuordnen möchten.
- 2** Drücken Sie die LERN USER MENU-Taste; die Taste blinkt wiederholt auf.
- 3** Drücken Sie die USER-Taste 1 bis 8, der Sie das aufgerufene Menü zuordnen möchten. Die Taste wird belegt, und die LERN USER MENU-Taste erlischt. Das zugeordnete Menü kann nun durch einfachen Tastendruck aufgerufen werden.

Aufrufen eines benachbarten Menüs

Mit den Tasten F1 bis F8 können Sie die Menüs anfahren, die in den acht Kästen der Menüanzeige angezeigt werden.

Springen auf die übergeordnete Menü-Ebene

Drücken Sie die EXIT-Taste; das aktuelle Menü wird verlassen, und das betreffende Menü der übergeordneten Ebene erscheint.

Aufrufen des zuletzt aufgerufenen Menüs

Drücken Sie die LAST MENU-Taste; das zuletzt, also vor dem aktuellen, aufgerufene Menü erscheint. Mit dieser Funktion können Sie mit einem Tastendruck zwischen zwei Menüs hin- und herspringen.

Eingabe

Wählen von Optionen

Unten auf der Menü-Anzeige sind acht Kästen der bedienerdefinierbaren Tasten-Anzeige eingeblendet, aus denen die jeweilige Funktionen der acht Funktionstasten F1 bis F8 ersichtlich ist.

Je nach Menü kann mit den Funktionstasten eine Option aktiviert bzw. identifiziert, d.h. angefahren, werden. Der jeweilige Schaltzustand wird im entsprechenden Kasten angezeigt. Bitte beachten Sie, daß die in den Kästen angezeigten bedienerdefinierbaren Tasten mit doppelten Linien oben und unten zum Aufrufen von Untermenüs dienen.

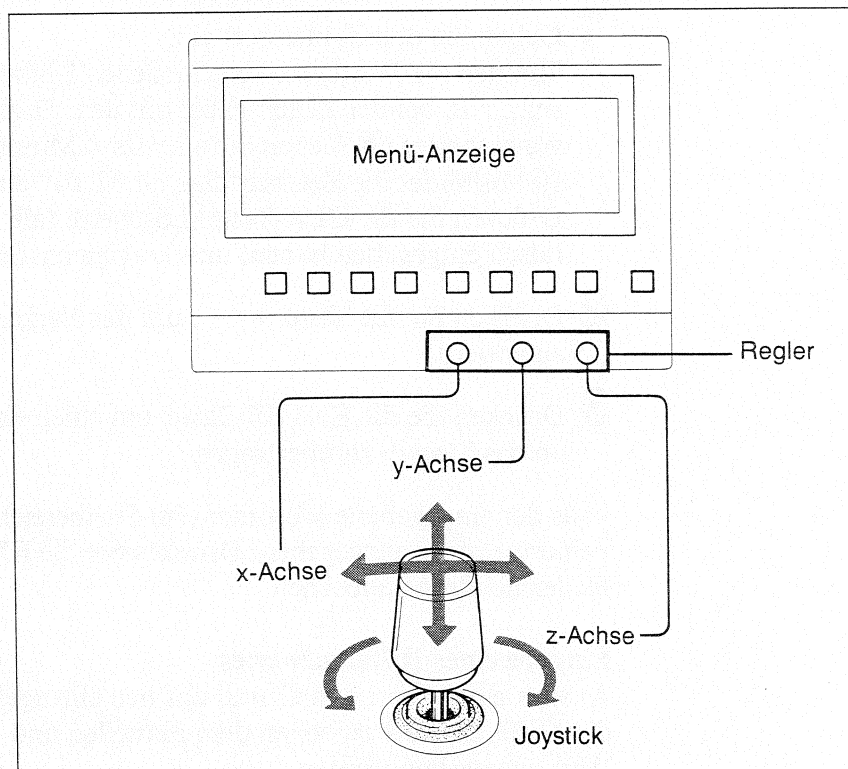
Eingabe über die Regler

- Wurde eine Option durch Anfahren mit dem Cursor identifiziert, erscheinen auf den drei Anzeigen die zugeordneten, aktuellen Parameter, die sich durch Drehen an den Reglern verändern lassen. Während des Drehens an einem Regler ändert sich die entsprechende Anzeige.
- Falls das Menü mehrere Optionen anbietet, kann die Option, deren Parameter Sie mit den Reglern verändern möchten, durch Anfahren mit dem Cursor (Taste F8) identifiziert werden.

Eingabe über den Joystick

Zum Verändern der Parameter kann anstatt des Reglers auch der Joystick verwendet werden.

- 1** Drücken Sie die MENU-Taste der Joystick-Steuer-Gruppe, falls Sie die Parameter mit dem Joystick verändern möchten.
- 2** Die Bewegung des Joysticks ist den Reglern folgendermaßen zugeordnet:
X-Achse: linker Regler
Y-Achse: mittlerer Regler
Z-Achse: rechter Regler



Zusammenhang zwischen Bewegung des Joysticks und den Reglern

Eingabe über Numerik-Tastatur

Geben Sie die Werte über die Numerik-Tastatur ein, falls ein Pop-up-Menü erscheint.

7	8	9	+/-
4	5	6	CLR
1	2	3	TRIM
0	.	ENTER	

Numerik-Tastatur

- 1** Geben Sie den Zahlenwert ein.
Trennen Sie Werte, die verschiedenen Einheiten zugeordnet sind, z.B. bei der Zeiteingabe, mit dem Dezimalpunkt voneinander ab. Geben Sie also für 4 Minuten, 32 Sekunden, 10 Vollbilder die Zeichenfolge „4.32.10“ ein.
Drücken Sie die CLR-Taste (Löschen), falls Sie eine Ziffer falsch eingegeben haben, und korrigieren Sie die Ziffer.
- 2** Drücken Sie die Taste $+/-$, um das Vorzeichen eines Wertes zu ändern.
- 3** Drücken Sie die ENTER-Taste, um einen eingetippten Wert an das System zu übertragen.

Falls der eingegebene Wert nicht im Stellbereich liegt, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Drücken Sie die EXIT-Taste, um die Fehlermeldung zu löschen.

Eingabe eines Differenzwertes

Anstatt einen Wert von Grund auf neu einzugeben, kann auch der Differenzwert zwischen dem aktuellen und dem gewünschten Wert eingegeben werden.

- 1** Drücken Sie die Taste $+/-$, je nachdem, ob Sie den aktuellen Wert vergrößern oder verringern möchten.
- 2** Geben Sie den Differenzbetrag ein.
- 3** Drücken Sie die TRIM-Taste, um den Differenzwert zum aktuellen Wert zu addieren.

Hinweise zum SWITCHER-Menü

Wenn die Schalteinheit DVS-8000/8000C mit einer Chroma-Key-Zusatzkarte BDKS-8030/8031 (Sonderzubehör) und einer Bildspeicher-Zusatzkarte BDKS-8040/8041 (Sonderzubehör) ausgestattet ist, können Sie die Funktionen dieser Karten von den entsprechenden Untermenüs der SWITCHER-Menüs abrufen. Nähere Hinweise zu den Bedienungsverfahren finden Sie in der Begleitdokumentation der betreffenden Karte.

Kapitel 5

Bedienen des Digital-Multi-Effektors DME-5000

Grundlegende Bedienungsschritte	5-1
Wählen des Kanals	5-4
Manipulieren des Bildes mit Joystick.....	5-6
Hintergrund- und Rand-Funktionen: BKGD & EDGE-Menü.....	5-19
Einfrieren und Rekursion: FREEZE & RECURSIVE- Menü	5-29
Geometrische Manipulation: PICTURE MODIFY- Menü	5-36
Video-Modifikationen: VIDEO MODIFY-Menü	5-45
Ein-/Ausgabe-Steuerung: IN/OUT CONTROL-Menü.....	5-49
Steuern nichtlinearer Effekte: NON LINEAR CONTROL-Menü	5-55
Monitorsteuerung: GRAPHIC/TEXT-Menü	5-56

Bedienen des Digital-Multi-Effektors DME-5000

Dieses Kapitel beschreibt die Bedienung eines oder mehrerer an der Schalteinheit DVS-8000/8000C angeschlossener Digital-Multi-Effektoren DME-5000.

Grundlegende Bedienungsschritte

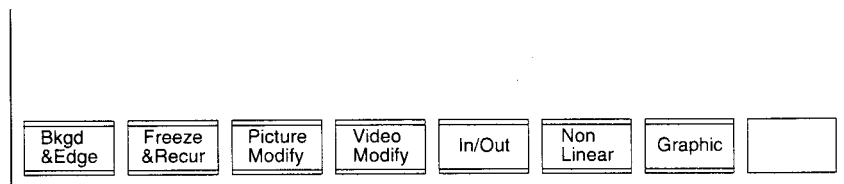
Mit dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 lässt sich das extern zugespielte Bild mit Effekten und geometrischen Transformationen verändern. Vom Steuerpult aus lassen sich bis zu fünf Digital-Multi-Effektoren steuern.

Die Steuerung erfolgt durch den Menü-Baum DME und die Menüsteuer-Gruppe. Gehen Sie folgendermaßen vor und beachten Sie die Hinweise auf die entsprechenden Tasten in Klammern.

- 1** Wählen Sie den betreffenden Kanal (DELEGATION-Gruppe der Menüsteuer-Gruppe).
- 2** Wählen Sie die Signalquelle für den entsprechenden Kanal (IN/OUT CONTROL-Menü).
- 3** Definieren Sie die Effekte.
 - Manipulation des Bildes mit dem Joystick (Joystick-Steuer-Gruppe)
 - Manipulation des Hintergrundes und der Kontur (BKGD & EDGE-Menü)
 - Einfrieren und Rekursieren (FREEZE & RECURSIVE-Menü)
 - Räumliche Transformation (PICTURE MODIFY-Menü)
 - Modifikation des Bildsignals (VIDEO MODIFY-Menü)
 - Steuern nichtlinearer Effekte (NON LINEAR CONTROL-Menü)
 - Steuern des Ausgabe-Monitors (GRAPHIC/TEXT-Menü)

Menüs zum Bedienen des DME-5000

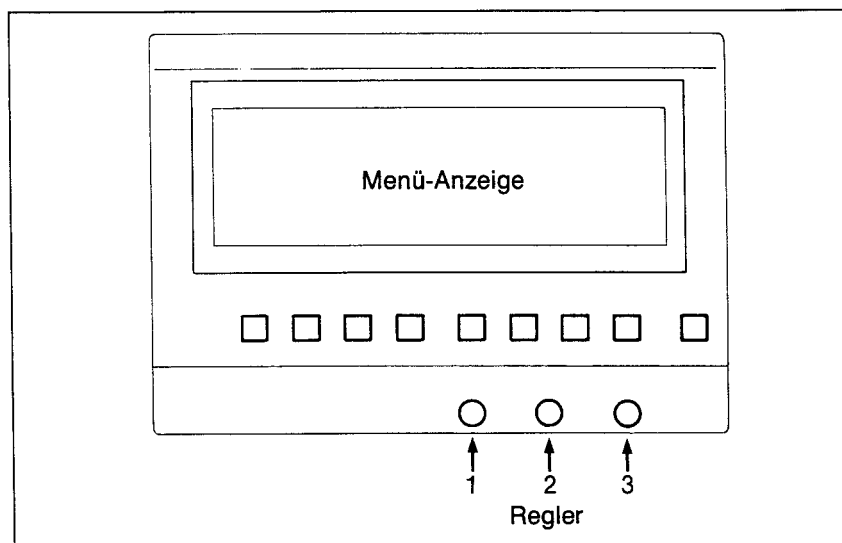
Nach Drücken der DME-Taste der TOP MENU-Gruppe erscheint das folgende DME-Menü.



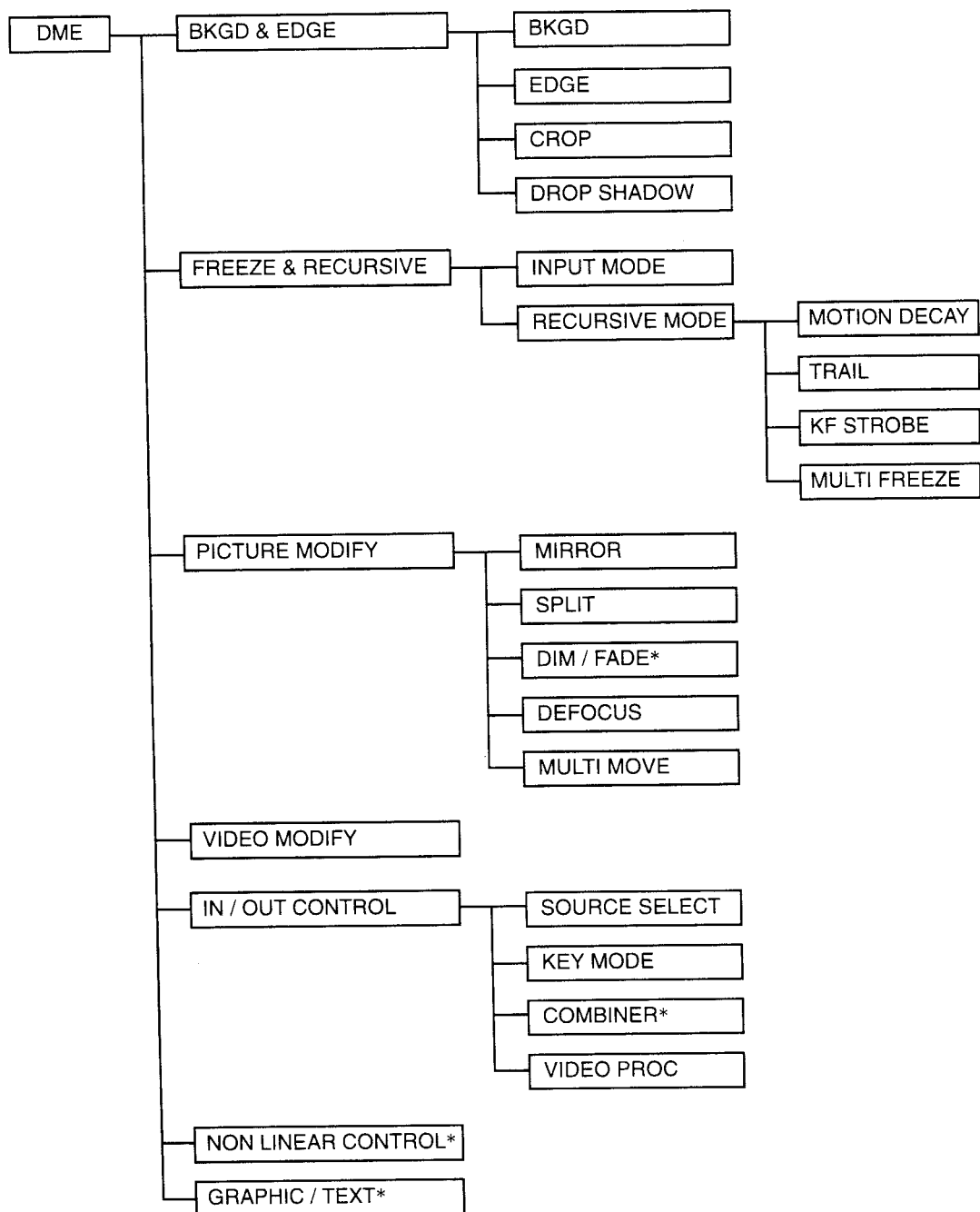
Die Menüs, die zur Erzeugung digitaler Effekte verwendet werden, bilden wie auf der nächsten Seite gezeigt einen Menü-Baum, in dem das DME-Menü ganz oben liegt. (Die Sternchen bedeuten, daß die betreffenden Menüs nur funktionsfähig sind, wenn bestimmte optionelle Zusatzkarten im DME-5000 eingebaut sind.)

Hinweise zu den Reglern

Wenn in diesem Kapitel von Reglern die Rede ist, sind damit stets die Regler unter der Menü-Anzeige gemeint. Wie dargestellt, sind die Regler mit 1, 2 und 3 numeriert.

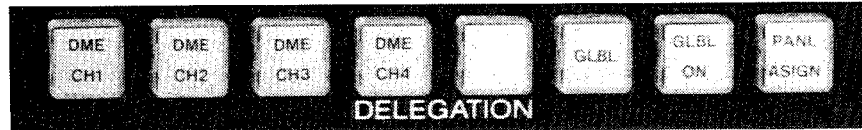


Die drei Regler



Wählen des Kanals

Wählen Sie als erstes den DME-Kanal, d.h. den Kanal, an dem der zu steuernde Digital-Multi-Effektor angeschlossen ist. Ordnen Sie dann den Menü-Baum mit den Tasten der DELEGATION-Gruppe der Menüsteuer-Gruppe dem entsprechenden Kanal zu.



DELEGATION-Gruppe

Wählen der zu steuernden Kanäle

- 1** Schalten Sie die PANL ASIGN-Tasten aus.
- 2** Drücken Sie den oder die betreffenden DME-Kanal-Tasten DME CH1 bis DME CH4.

Wählen des Globalkanals

Über den Globalkanal lassen sich bis zu vier vorher im Grundeinstell-Menü definierte Digital-Multi-Effektoren steuern. In diesem Fall wird das Global-Koordinatensystem verwendet, das von denen der einzelnen Kanäle abweicht. Drücken Sie die GLBL-Taste; die PANL ASIGN-Taste braucht in diesem Fall nicht ausgeschaltet zu werden. Drücken der GLBL-Taste schaltet die Tasten DME CH1 bis CH4 aus.

Zuordnen der Menü-Anzeige zu einem Kanal

Die Menü-Anzeige bezieht sich jeweils auf einen der fünf Kanäle (Kanäle DME CH1 bis CH4 und GLBL-Kanal), obwohl sich alle angewählten Kanäle über das Menü steuern lassen, d.h. der Status nur eines Kanals wird angezeigt.

- 1** Schalten Sie die PANL ASIGN-Taste aus.
- 2** Drücken Sie die Taste des gewünschten Kanals (DME CH1 bis CH4 bzw. die GLBL-Taste); die Taste leuchtet grün.

Wählen der Globalkoordinaten

Die von dem Kanal-Koordinatensystem abweichenden Globalkoordinaten lassen sich für jeden der vier DME-Kanäle wählen.

Drücken Sie dazu die GLBL-Taste; die Taste leuchtet auf.

Manipulieren des Bildes mit dem Joystick

Mit dem Joystick läßt sich das Bild in den Richtungen aller drei Raumachsen verfahren.

Inertial- und Bild-Koordinatensystem

Zur Definition der Bildbewegung werden zwei verschiedene Cartesische Koordinatensysteme verwendet.

- Das Bild-Koordinatensystem hat seinen Ursprung im Bild selbst, d.h. es bewegt sich mit dem Bild.
- Das Inertial-Koordinatensystem steht bezüglich des Monitors fest, d.h. seine Lage bleibt von der Bewegung des Bildes unabhängig.

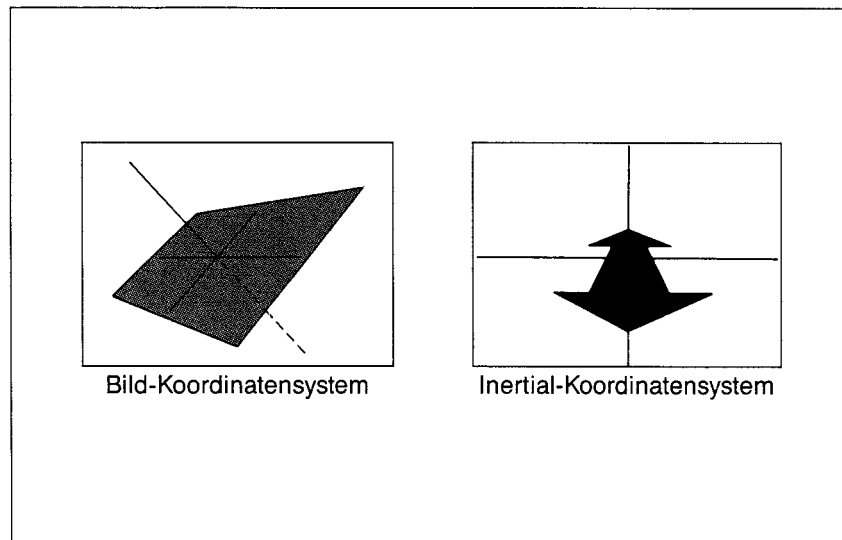
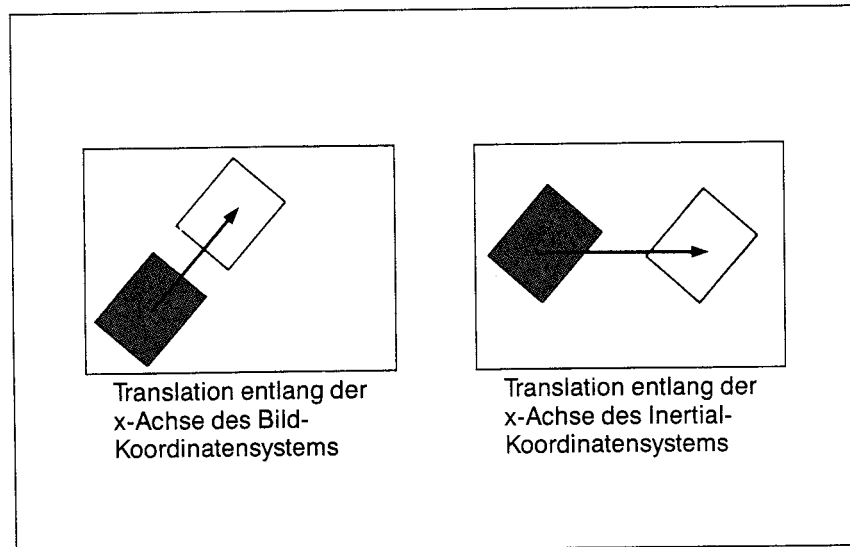


Bild- und Inertial-Koordinatensystem

Je nachdem, welchem Koordinatensystem der Joystick gerade zugeordnet ist, hat eine Bewegung in Richtung der x-Achse ein unterschiedliches Ergebnis zur Folge. Die Zusammenhänge sind auf der nächsten Seite dargestellt.



Translation in den verschiedenen Koordinatensystemen

Wählen des Koordinatensystems

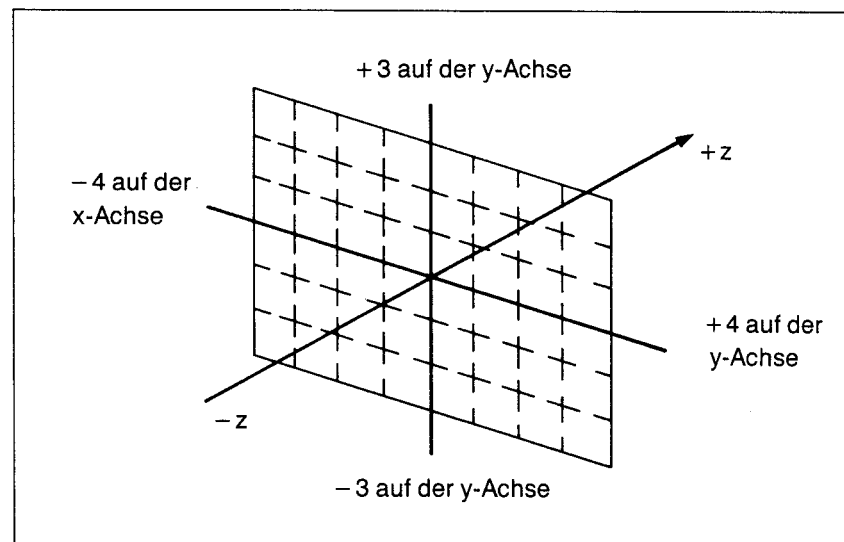
Drücken Sie die SRCE-Taste für das Bild-Koordinatensystem, die TRGT-Taste für das Inertial-Koordinatensystem.

Koordinatensysteme

Die Koordinaten auf der x- und y-Achse werden wie folgt bestimmt.

- Die Bildmitte befindet sich im Ursprung des Bild-Koordinatensystems, und die Bildränder liegen auf den Koordinaten $x = \pm 4$ und $y = \pm 3$.
- Die Monitormitte befindet sich im Ursprung des Inertial-Koordinatensystems, und die Monitorränder liegen auf den Koordinaten $x = \pm 4$ und $y = \pm 3$.

Diese Koordinaten werden zum Verfahren und Drehen des Bildes verwendet. Sie können entweder numerische Koordinaten direkt oder aber den relativen Versatz für die x-, y- und z-Achse eingeben. Der Definitionsbereich auf allen drei Achsen beträgt $(-999, +999)$.



Lage des Koordinatensystems

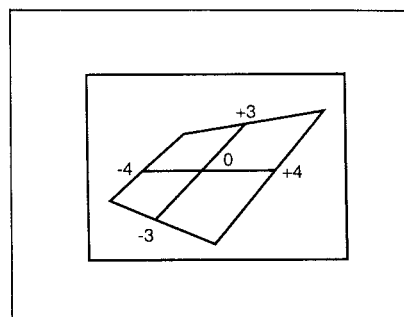
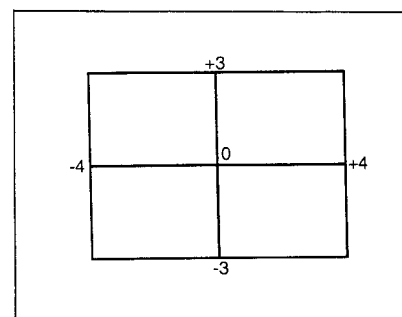


Bild-Koordinaten



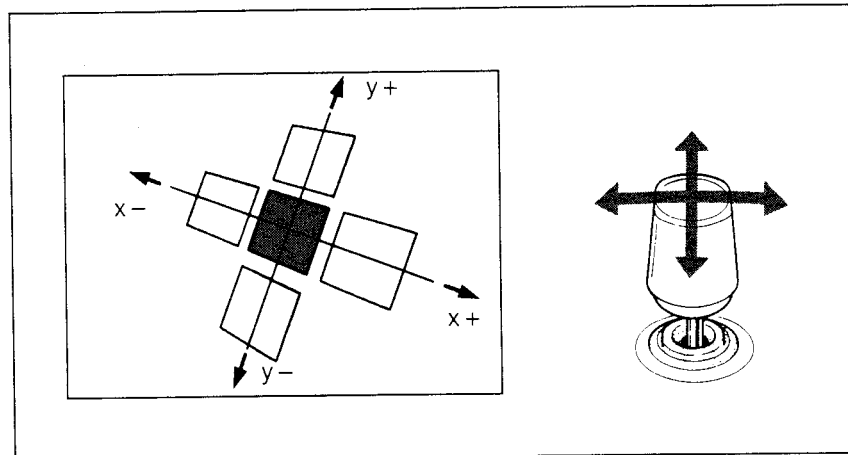
Inertial-Koordinaten

Bild-Translation und Ändern der Bildgröße

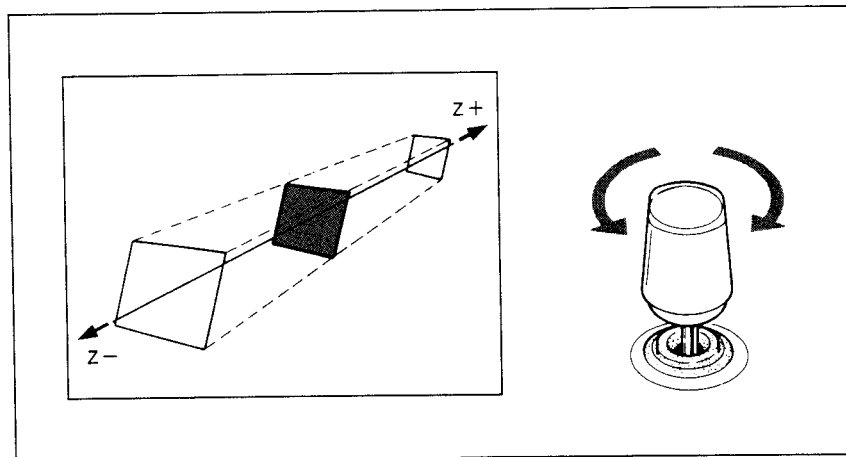
Bild-Translation mit den LOC XYZ-Tasten

Drücken Sie die LOC XYZ-Taste und fahren Sie das Bild mit dem Joystick entlang der x-, y- und z-Achse in die gewünschte Lage im aktuellen Koordinatensystem.

In beiden Koordinatensystemen bewegt sich das Bild perspektivisch.



Translation in den Richtungen der x- und y-Achsen
im Bild-Koordinatensystem

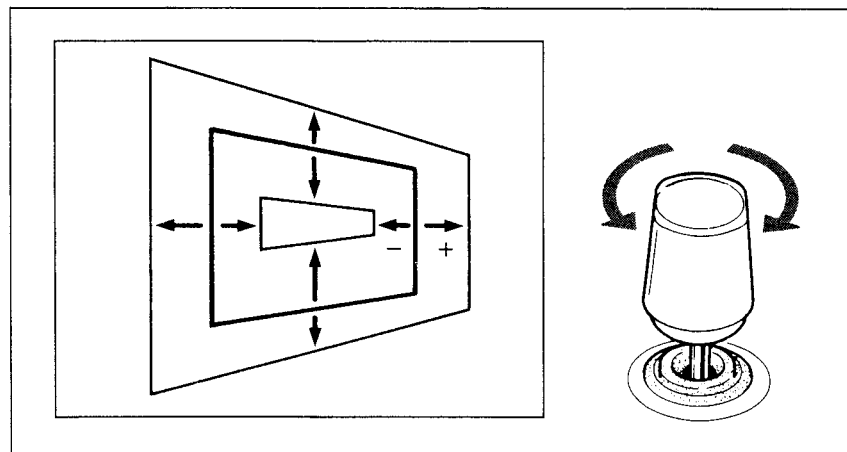


Translation in Richtungen der z-Achse im Inertial-Koordinatensystem

Bild-Translation und Ändern der Bildgröße mit den LOC SIZE-Tasten

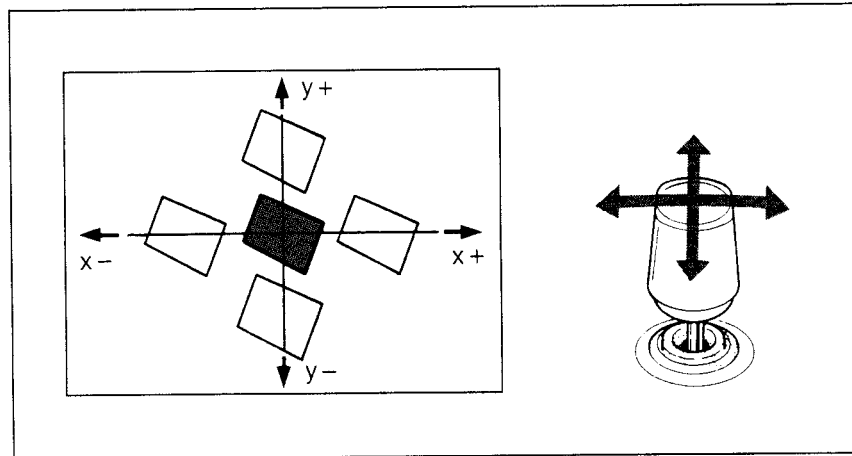
Drücken Sie die LOC SIZE-Taste und fahren Sie das Bild mit dem Joystick entlang der x-, y- und z-Achse, um es in die gewünschte Lage im aktuellen Koordinatensystem zu bringen oder seine Größe zu ändern.

Im Bild-Koordinatensystem: In den Richtungen der x- und y-Achsen wird das Bild genau wie mit den LOC XYZ-Tasten verfahren. Wenn Sie das Bild mit dem Joystick in den Richtungen der z-Achse verfahren, ändern sich die Größe und Perspektive des Bildes.



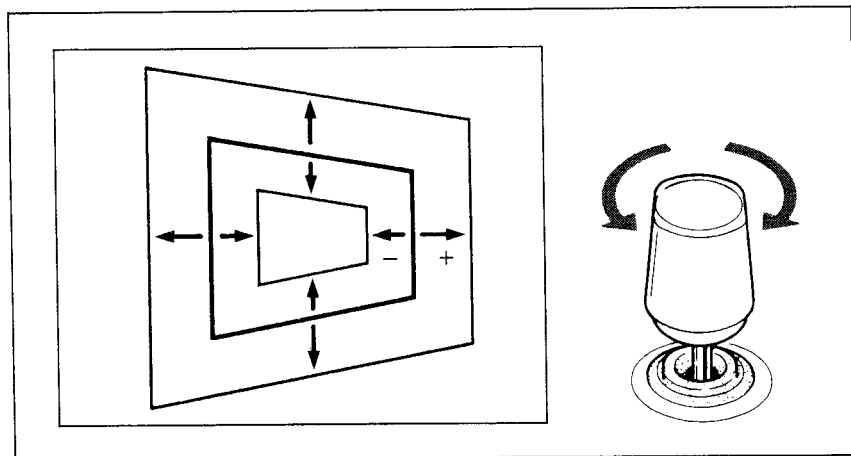
Vergrößern und Verkleinern im Bild-Koordinatensystem

Im Inertial-Koordinatensystem: Wenn der Joystick in den Richtungen der x- und y-Achsen bewegt wird, ändert sich lediglich die Lage des Bildes in der Monitorebene, d.h. ohne gleichzeitige Änderung der Perspektive.



Translation in den Richtungen der x- und y-Achse im Inertial-Koordinatensystem

Wenn der Joystick in den Richtungen der z-Achse bewegt wird, ändert sich die Größe des Bildes auf dem Monitor; im Gegensatz zur Änderung der Bildgröße mit den LOC XYZ-Tasten wird die Perspektive dabei nicht verändert.



Vergrößern und Verkleinern im Inertial-Koordinatensystem

Translation entlang einer Achse

Halten Sie die entsprechende der Tasten X, Y oder Z gedrückt, und verfahren Sie das Bild mit dem Joystick.

Translation nach numerischer Eingabe der Koordinaten

- 1** Drücken Sie die entsprechende Taste X, Y oder Z.
Auf der Menü-Anzeige erscheint ein Pop-up-Menü zur Eingabe der Koordinatenwerte.
- 2** Geben Sie den Koordinatenwert ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Drücken Sie die Taste TRIM anstatt ENTER, falls Sie einen Relativwert, d.h. den Achsenabschnitt (Differenzwert) zwischen Ist- und Soll-Lage eingegeben haben.

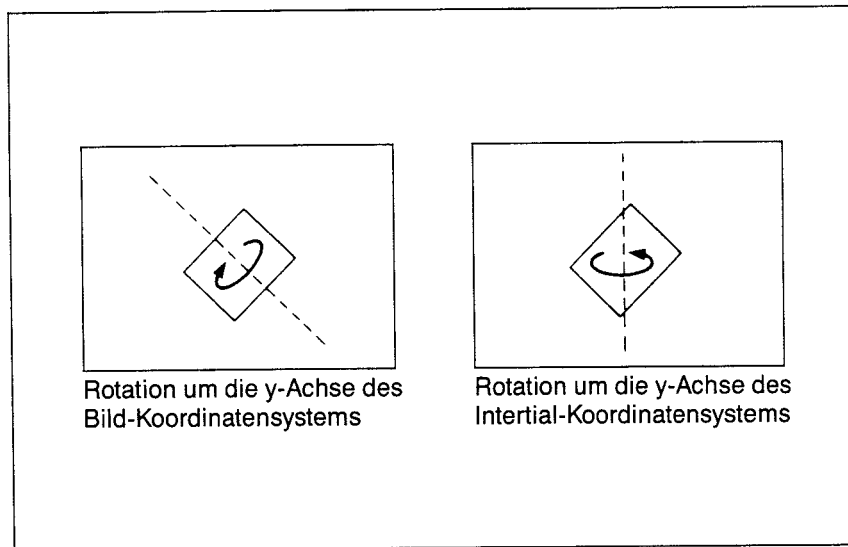
Zentrieren des Bildes

Drücken Sie zweimal die CTR-Taste. Der erste Tastendruck bringt das Bild auf den nächsten systeminhärenten Rasterpunkt; der zweite Tastendruck zentriert das Bild im Koordinaten-Ursprung.

Bild-Rotation

Bild-Rotation um die x-, y- oder z-Achse

- 1** Drücken Sie die ROT-Taste.
- 2** Steuern Sie den Drehsinn am Joystick.



Rotation im Bild-Koordinatensystem und Inertial-Koordinatensystem

Eingabe des Drehwinkels über die Numerik-Tastatur

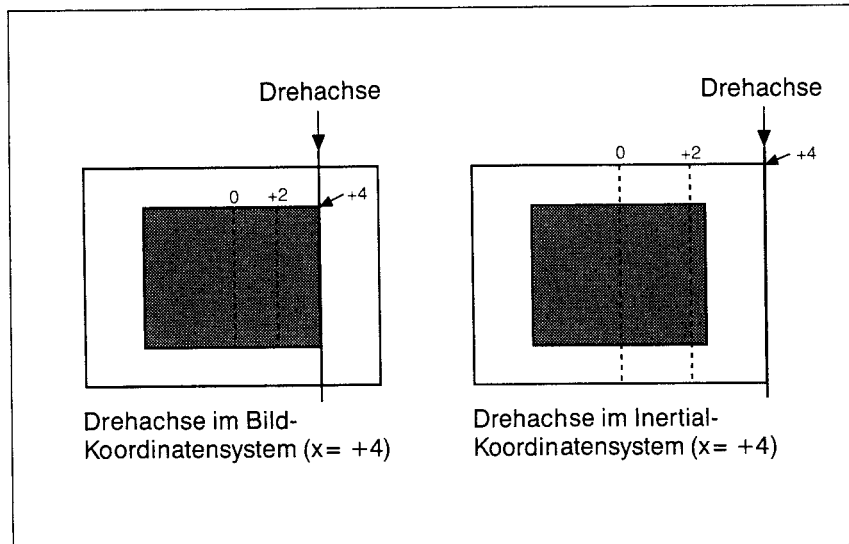
Rotationswinkel werden in Vielfachen einer vollen Umdrehung gemessen. Der Wert +1,00 entspricht daher einer Umdrehung um 360° im positiven Drehsinn um die Achse, d.h. im Uhrzeigersinn in positiver Richtung gesehen. Der Wert -1,00 entspricht einer vollen Umdrehung in entgegengesetzter Richtung, d.h. im negativen Drehsinn.

Ein Wert von +0,25 beispielsweise entspricht einer Rotation um 90°, und +5 bedeutet fünf volle Umdrehungen. Der Definitionsbereich beträgt (-999, +999); größere Werte als 1 gestatten vielfache Umdrehungen im Verlauf eines Effekts.

- 1** Drücken Sie die ROT-Taste.
- 2** Drücken Sie die Taste X, Y oder Z, um die Drehachse zu definieren.
Ein Pop-up-Menü zur Eingabe des Drehwinkels erscheint.
- 3** Geben Sie den Drehwinkel über die Numerik-Tastatur ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Schwenken der Drehachsen

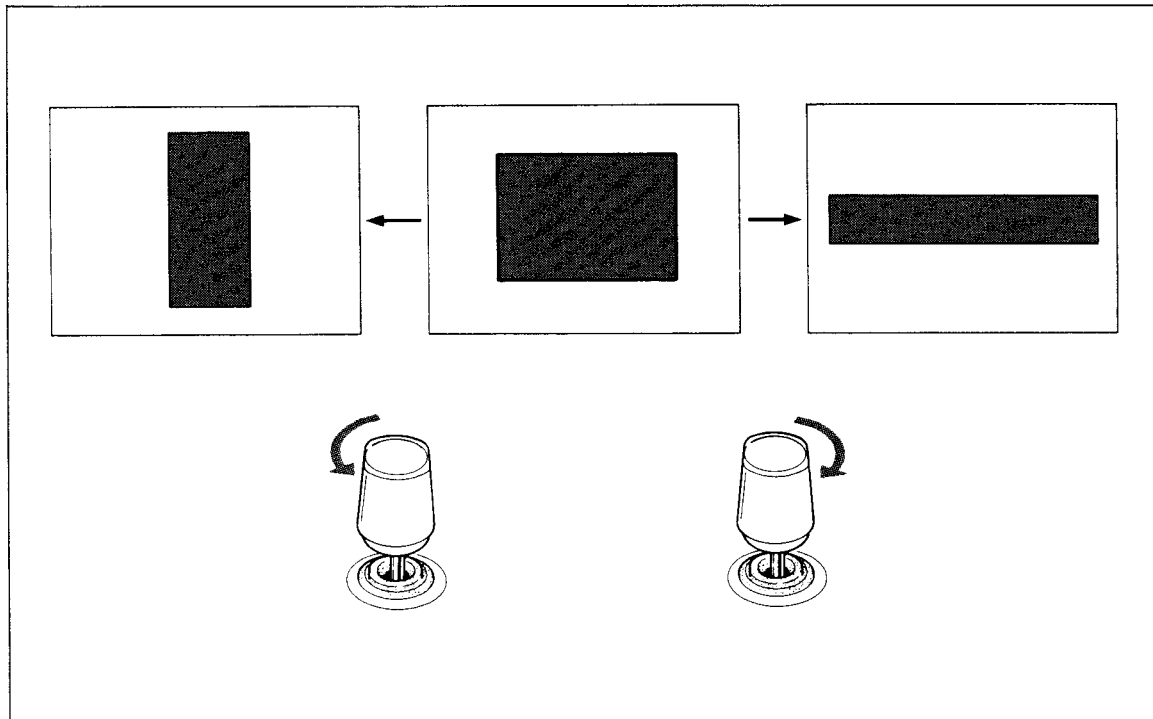
- 1** Drücken Sie die AXIS LOC-Taste.
- 2** Schwenken Sie die Drehachse mit dem Joystick oder geben Sie einen Rotationswert über die Numerik-Tastatur ein und drücken Sie die ENTER-Taste.



Manipulieren von Seitenverhältnis, Parallelogrammverzerrung und Perspektive

Ändern des Seitenverhältnisses

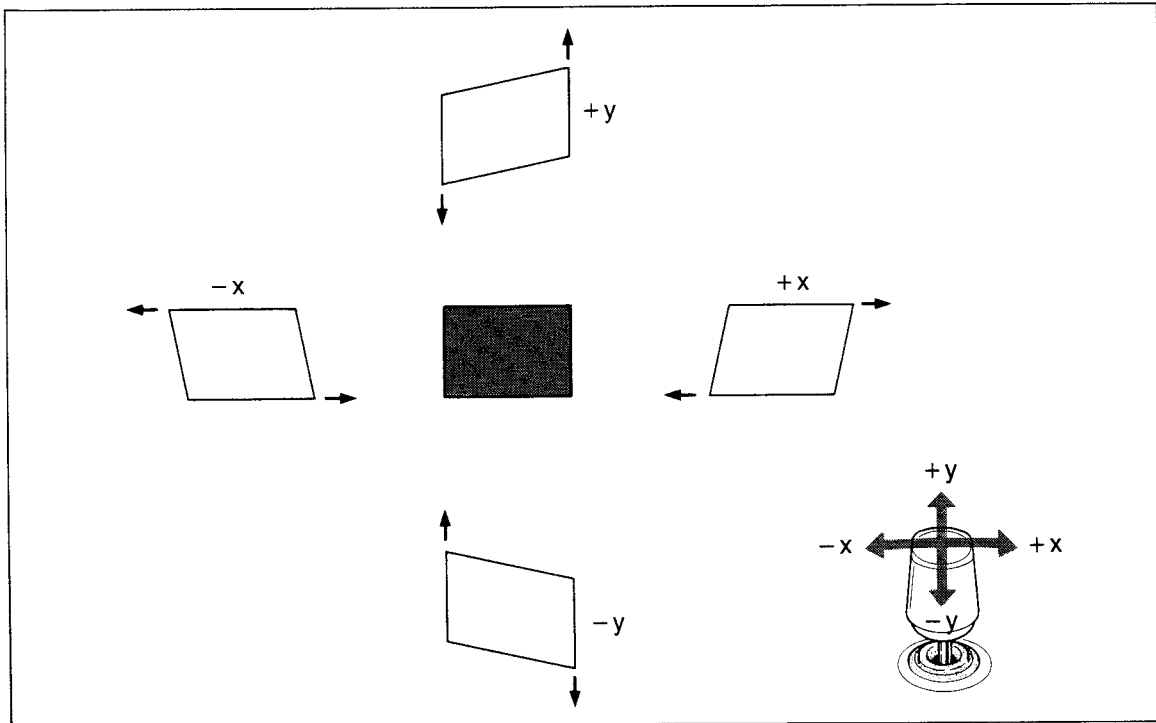
- 1** Drücken Sie die SRCE-Taste.
- 2** Drücken Sie die ASP/SKEW/PERS-Taste.
- 3** Bewegen Sie den Joystick entlang der z-Achse.



Ändern des Seitenverhältnisses

Parallelogrammieren des Bildes

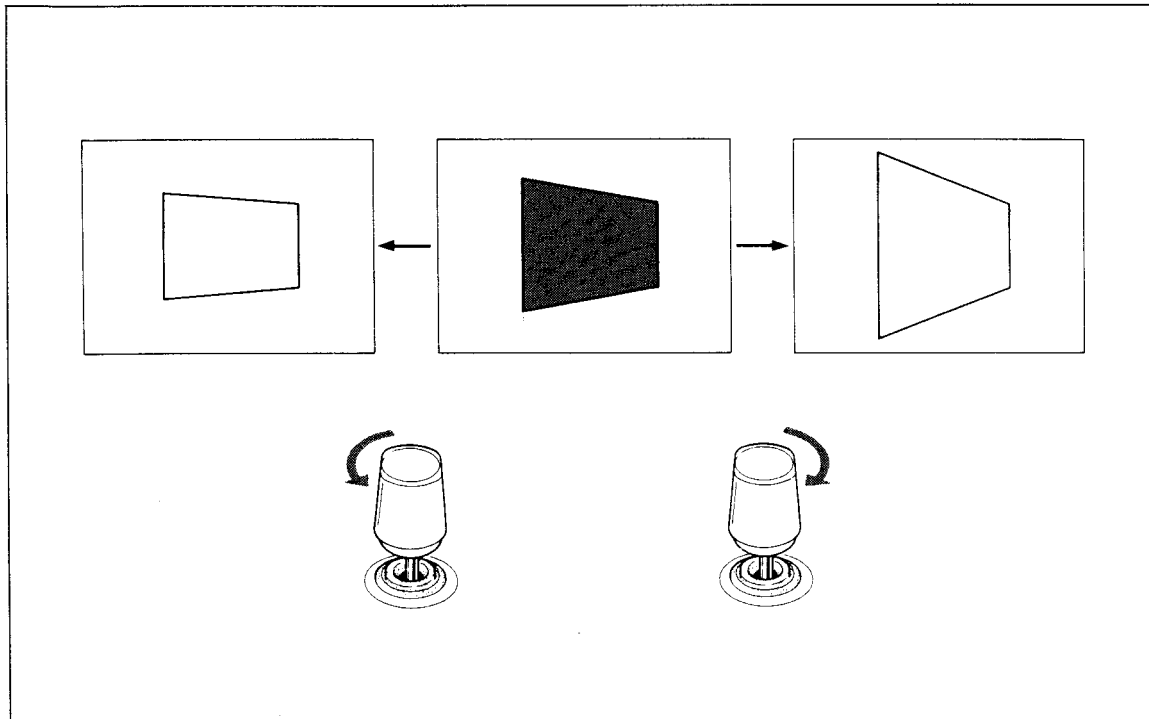
- 1** Drücken Sie die SRCE-Taste.
- 2** Drücken Sie die ASP/SKEW/PERS-Taste.
- 3** Bewegen Sie den Joystick entlang der x- bzw. y-Achse.



Parallelogrammieren des Bildes

Ändern der Perspektive

- 1** Drücken Sie die TRGT-Taste.
- 2** Drücken Sie die ASP/SKEW/PERS-Taste.
- 3** Bewegen bzw. drehen Sie den Joystick entlang der x-, y- bzw. z-Achse.

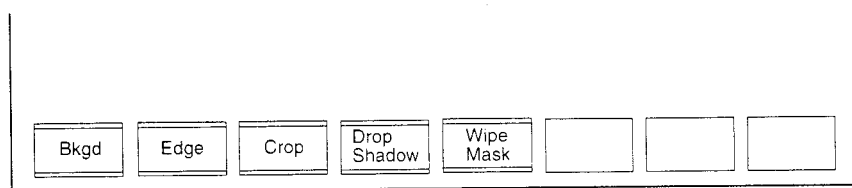


Ändern der Perspektive

Hintergrund- und Rand-Funktionen: BKGD & EDGE-Menü

Das BKGD & EDGE-Menü bietet Hintergrund- (Färben und Beschneiden) und Rand-Funktionen wie Umranden.

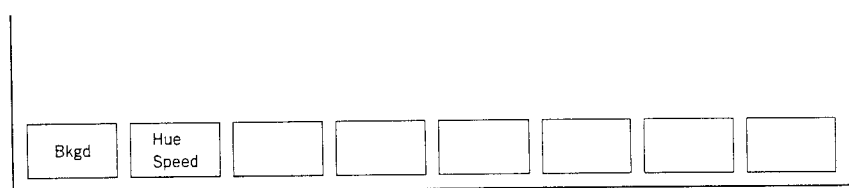
Aufrufen des Menüs: DME → F1 (Bkgd & Edge)



Hintergrund-Farbe

Mit dem BKGD-Menü lässt sich ein schwarzer oder farbiger Hintergrund wählen.

Aufrufen des Menüs: DME → F1 (Bkgd & Edge) → F1 (Bkgd)



Schwärzen des Hintergrundes

Drücken Sie die Taste F1 (Bkgd), um den Hintergrund auszublenden.

Färben des Hintergrundes

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Bkgd), um den Hintergrund einzublenden.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Luminanz
 - Regler 2: Sättigung
 - Regler 3: Farbton

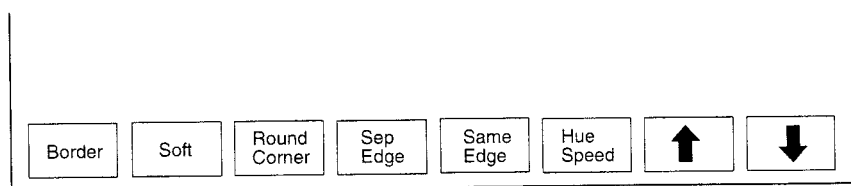
Unstetiges Verändern der Hintergrund-Farbe

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Hue Speed); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Stellen Sie den Farbort-Sprung am Regler 3 ein. Der eingestellte Wert ist ein Differenzwert, d.h. er bezeichnet die Geschwindigkeit, mit der sich der Farbort der Hintergrund-Farbe von einem Vollbild zum nächsten ändert.

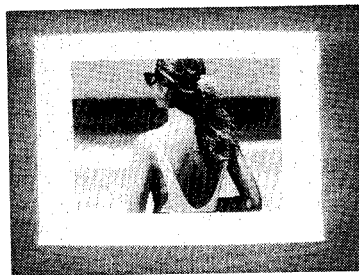
Rand-Funktionen

Das Menü bietet Funktionen wie Umranden und Einstellen der Konturenschärfe.

Aufrufen des Menüs: DME → F1 (Bkgd & Edge) → F2 (Edge)



Umranden



- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Umranden); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um mit dem Cursor die Option „Border all“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie die Randbreite mit Regler 1 ein.
- 4** Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um mit dem Cursor die Option „Border color“ anzufahren.
- 5** Stellen Sie die folgenden Farb-Parameter mit den drei Reglern ein.
 - Regler 1: Luminanz
 - Regler 2: Sättigung
 - Regler 3: Farbton

Weiches Umranden

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Border); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Soft); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um mit dem Cursor die Option „Border all“ anzufahren.
- 4** Stellen Sie die folgenden Parameter mit den drei Reglern ein.
 - Regler 1: Randbreite
 - Regler 2: Konturenschärfe, innen
 - Regler 3: Konturenschärfe, außen

Unstetiges Verändern der Rand-Farbe

- 1** Drücken Sie die Taste F6 (Hue Speed); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um die Option „Border color“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie den Farbort-Sprung am Regler 3 ein. Der Wert wird bei jedem Wechsel des Vollbildes zum alten Farbort-Wert addiert.

Ausrunden der Ecken

Drücken Sie die Taste F3 (Round Corner); die Funktion wird aktiviert. Falls der Parameter F2 (Konturenschärfe) auf Null gestellt wurde, werden die Ecken nicht ausgerundet.

Gehen Sie für alle 4 Ecken folgendermaßen vor:

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Border); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F4 (Sep Edge); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Border left“ (links), „Border right“ (rechts), „Border top“ (oben) bzw. „Border bottom“ (unten) anzufahren.
- 4** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Bitte beachten Sie, daß Regler 2 und 3 nur bei eingeschalteter Taste F2 (Soft) aktiviert sind.
Regler 1: Randbreite
Regler 2: Konturenschärfe, innen
Regler 3: Konturenschärfe, außen
- 5** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um mit dem Cursor die anderen Ecken anzufahren und die entsprechenden Einstellungen vorzunehmen.

Kopieren des Randes auf andere Seiten

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Border); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F4 (Sep Edge); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Border left“ (links), „Border right“ (rechts), „Border top“ (oben) bzw. „Border bottom“ (unten) anzufahren.
- 4** Drücken Sie die Taste F5 (Same Edge).

Einstellen der Konturenschärfe

- 1** Drücken Sie bei ausgeschalteter Funktion F1 (Border) die Taste F2 (Soft); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Softness all“ anzufahren.
- 3** Regeln Sie die Konturenschärfe am Regler 1 ein.

Getrenntes Einstellen der Schärfe für jede Seite

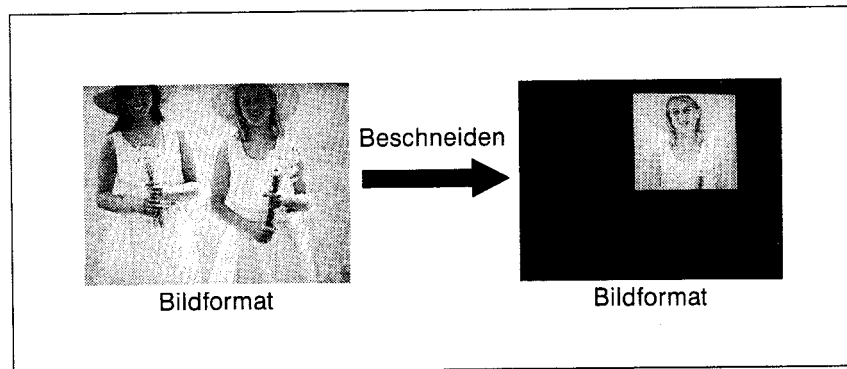
- 1** Drücken Sie bei ausgeschalteter Funktion F1 (Border) die Taste F1 (Soft); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F4 (Sep Edge); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Softness left“ (links), „Softness right“ (rechts), „Softness top“ (oben) bzw. „Softness bottom“ (unten) anzufahren.
- 4** Regeln Sie die Schärfe am Regler 1 ein.
- 5** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die anderen Seiten anzuwählen und die Einstellung vorzunehmen.

Kopieren des Parameters Konturenschärfe auf andere Seiten

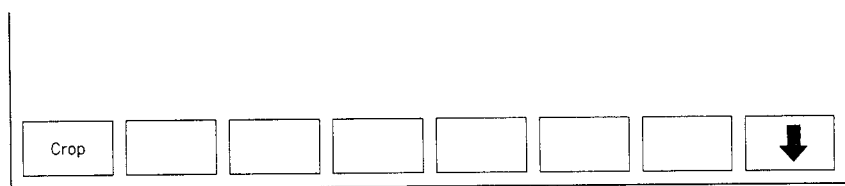
- 1** Drücken Sie bei ausgeschalteter Funktion F1 (Border) die Taste F1 (Soft); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F4 (Sep Edge); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Softness left“ (links), „Softness right“ (rechts), „Softness top“ (oben) bzw. „Softness bottom“ (unten) anzufahren.
- 4** Drücken Sie die Taste F5 (Same Edge).

Beschneiden

Mit Hilfe des CROP-Menüs läßt sich das Bildformat ändern.



Aufrufen des Menüs: DME → F1 (Bkgd & Edge) → F3 (Crop)



Beschneiden des Bildes

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Crop); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F7 (↑) bzw. F8 (↓), um die Option „Crop H“, „Crop V“ bzw. „Crop HV“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.

Bei angefahrener Option „Crop H“:

- Regler 1: Abschnitt links
- Regler 2: Abschnitt rechts
- Regler 3: Abschnitte links und rechts

Bei angefahrener Option „Crop V“:

- Regler 1: Abschnitt oben
- Regler 2: Abschnitt unten
- Regler 3: Abschnitte oben und unten

Bei angefahrener Option „Crop HV“:

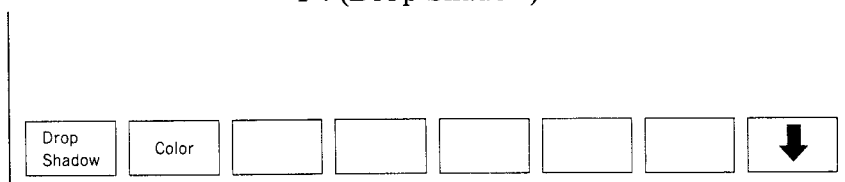
- Regler 1: Abschnitte links und rechts
- Regler 2: Abschnitte oben und unten
- Regler 3: Abschnitte aller vier Seiten

Schlagschatten

Mit Hilfe des DROP SHADOW-Menüs lässt sich ein, falls gewünscht farbiger, Schlagschatten definieren.



Aufrufen des Menüs: DME → F1 (Bkgd & Edge) →
F4 (Drop Shadow)



Erzeugen eines Schlagschattens

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Drop Shadow); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Shadow Position“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Horizontale Position
 - Regler 2: Vertikale Position
 - Regler 3: Dichte

Färben des Schlagschattens

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Color); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Shadow color“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Luminanz
 - Regler 2: Sättigung
 - Regler 3: Farbton

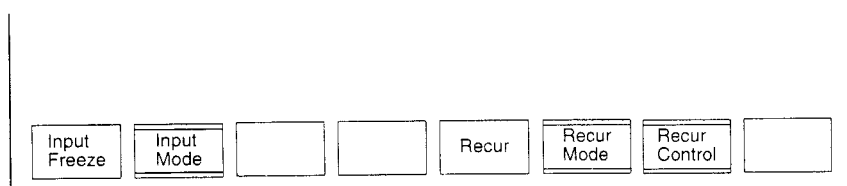
Zur Beachtung

Der Schlagschatten wird gegenüber dem Ausgangs-Bild um ein Vollbild verzögert. Wenn das System daher im 1-Vollbild-Verzögerungs-Betrieb arbeitet, wird die Schlagschatten-Ausgabe gegenüber dem Eingangs-Bild um zwei Vollbilder verzögert. Um diese Verzögerung zu verhindern, kann das System auf 2-Vollbild-Verzögerungs-Betrieb eingestellt werden. Bitte beachten Sie, daß der 2-Vollbild-Verzögerungs-Betrieb nur bei aktivierter Schlagschatten-Funktion zur Verfügung steht und das System automatisch auf 1-Vollbild-Verzögerung zurückkehrt, sobald die Schlagschatten-Funktion deaktiviert wird. Die Einstellung der System-Verzögerung wird im OPERATION MODE-Menü vorgenommen (siehe Seite 9-10). Die Schlagschatten-Funktion kann nicht gemeinsam mit Effekten aus dem RECURSIVE MODE-Menü verwendet werden.

Einfrieren und Rekursion: FREEZE & RECURSIVE-Menü

Mit dem FREEZE & RECURSIVE-Menü lassen sich für das noch nicht modifizierte Eingangs- und das fertig verarbeitete Ausgangs-Bild Einfrier- und Strobe-Effekte definieren. Das Ausgangs-Bild kann weiter mit einem vorher abgespeicherten Vollbild kombiniert werden, um weitere Rekursions-Effekte zu erzeugen.

Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive)



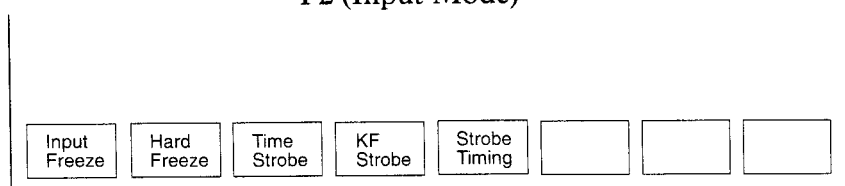
Durch Drücken der Taste F7 (Recur Control) können Sie das jeweils aktuelle RECURSIVE MODE-Untermenü (MOTION DECAY, TRAIL KF STROBE oder MULTI FREEZE) direkt aufrufen.

Einfrieren und Stroben des Eingangs-Bildes

Mit dem Eingangsmodus-Menü lassen sich für das Eingangs-Bild die folgenden Effekte definieren.

Drücken Sie im FREEZE & RECURSIVE-Menü die Taste F2 (Input Mode), um das INPUT MODE-Menü aufzurufen.

Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) → F2 (Input Mode)

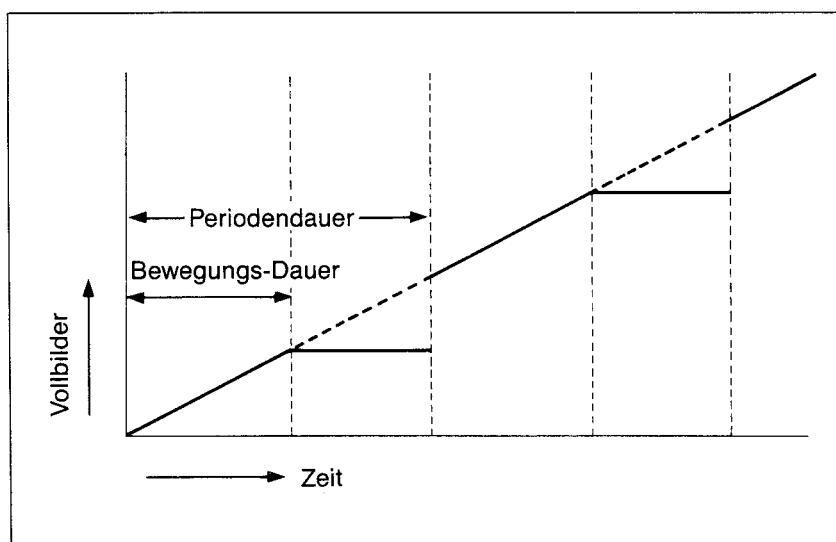


Vollständiges Einfrieren des Eingangs-Bildes

- 1** Drücken Sie im INPUT MODE-Menü die Taste F2 (Hard Freeze); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Input Freeze); die Funktion wird aktiviert.

Takt-Stroben

- 1** Drücken Sie im INPUT MODE-Menü die Taste F3 (Time Strobe); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Input Freeze); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Regler 1: Strobe-Periodendauer (Taktdauer)
Regler 2: Bewegungs-Dauer



Strobe-Periodendauer und Bewegungs-Dauer

Während der Bewegungs-Dauer ist das Bild nicht eingefroren. Konsequenterweise wird das Bild überhaupt nicht eingefroren, wenn die Bewegungs-Dauer größer als die Strobe-Periodendauer gewählt wird.

- 4** Drücken Sie die Taste F5 (Strobe Timing) und wählen Sie den Modus Voll- oder Halbbild.

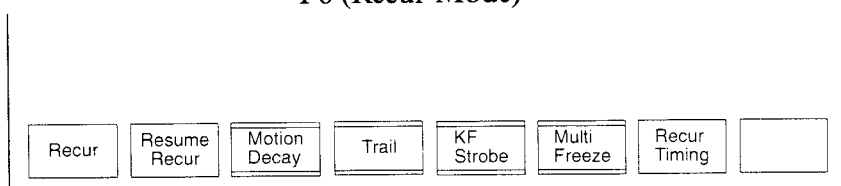
Key-gesteuertes Stroben

- 1** Drücken Sie im INPUT MODE-Menü die Taste F4 (KF Strobe).
- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Input Freeze); die Funktion wird aktiviert.

Rekursionseffekte am Ausgangs-Bild

Rekursionseffekte verwenden ein im Rekursions-Speicher abgelegtes Bild und können im RECURSIVE MODE-Menü definiert werden.

Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) → F6 (Recur Mode)

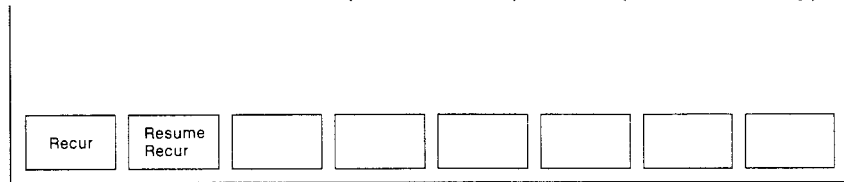


Verwischen der Bewegung

Mit Hilfe des MOTION DECAY-Menüs lassen sich Bewegungen verwischen. Das MOTION DECAY-Menü ermöglicht nicht nur einen Verwisch-Effekt des Bild-Signals (wobei die Verwischung durch die Bewegung innerhalb des Bildes einerseits und durch die Modifikationen des Bildes andererseits erzeugt wird), sondern auch einen Verwisch-Effekt des Key-Signals, wobei es sich um die von einem Key-Signal hinterlassenen Schlieren handelt. Diese Schlieren können in einer bestimmten Form erzeugt werden, den sogenannten zerfallenden Schlieren.



Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) →
F6 (Recur Mode) → F3 (Motion Decay)



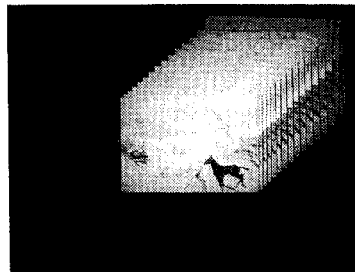
- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Recur); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 bestimmt die Stärke des Verwisch-Effektes des Bild-Signals.
 - Regler 2 bestimmt die Stärke des Verwisch-Effektes des Key-Signals.
 - Regler 3 bestimmt die Zerfallsrate der Schlieren.

Löschen des Rekursions-Speichers mit jedem Key

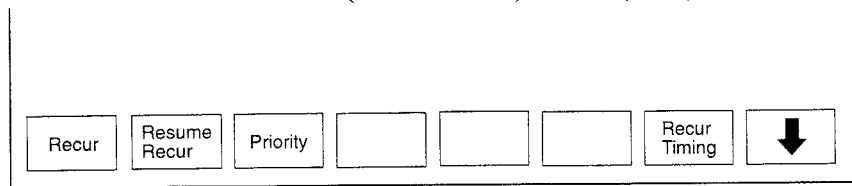
Drücken Sie die Taste F2 (Resume Recur) im RECURSIVE MODE-Menü; die Funktion wird aktiviert.

Erzeugen von Schlieren

Durch getaktetes Festhalten der eingefrorenen Vollbilder werden auf dem Ausgangsbild Schlieren erzeugt. Rufen Sie das Menü TRAIL aus dem RECURSIVE MODE-Menü auf.



Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) →
F6 (Recur Mode) → F4 (Trail)



- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Recur); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Decay“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 bestimmt die Stärke des Verwisch-Effektes.
 - Regler 2 bestimmt die Zerfallsrate der Schlieren.
- 4** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Time Strobe“ anzufahren.
- 5** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Strobe-Periodendauer
 - Regler 2: Bewegungs-DauerWährend der Bewegungs-Dauer ist das Bild nicht eingefroren. Konsequenterweise wird das Bild überhaupt nicht eingefroren, wenn die Bewegungs-Dauer größer als die Strobe-Periodendauer gewählt wird.
- 6** Drücken Sie die Taste F7 (Recur Timing), und wählen Sie den Modus Voll- oder Halbbild.

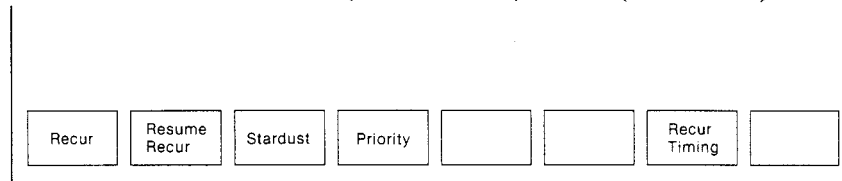
Überblenden des Bildes mit einem eingefrorenen Bild

Drücken Sie die Taste F3 (Priority); die Funktion wird aktiviert.

Key-gesteuertes Stroben

Mit Hilfe des KF STROBE-Menüs läßt sich das Bild bei jedem Wechsel des Vollbildes einfrieren.

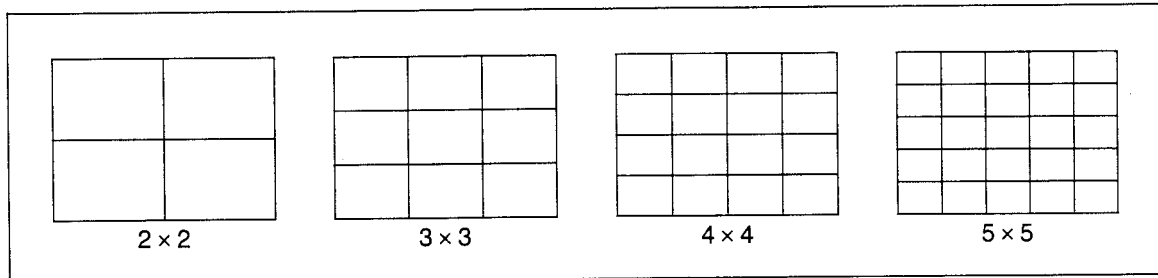
Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) →
F6 (Recur Mode) → F5 (KF Strobe)



Gehen Sie anschließend wie unter „Erzeugen von Schlieren“ auf Seite 5-32 beschrieben vor, jedoch mit einer Ausnahme: Die Einstellung der Strobe-Periodendauer erübrigt sich.

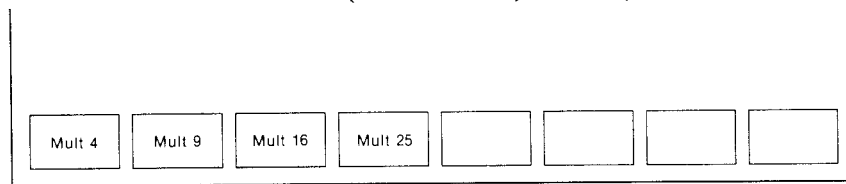
Multi-Einzelbilder

Mit dieser Funktion lassen sich mehrere Einzelbilder erzeugen und in einem definierbaren Raster auf den Bildschirm bringen. Die Funktion läßt sich mit Hilfe der beiden Menüs MULTIFREEZE MODE und MULTIFREEZE definieren.



Einzelbild-Raster

Aufrufen des Menüs: DME → F2 (Freeze & Recursive) →
F6 (Recur Mode) → F6 (Multi Freeze)



Im ersten Menü, MULTIFREEZE MODE, lassen sich die Grundeinstellungen, d.h. die Einfriermodi, wählen. Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4, um das gewünschte Einzelbild-Raster (4, 9, 16 oder 25 Einzelbilder) zu wählen. Rufen Sie dann das zweite Menü, MULTIFREEZE, auf. Gehen Sie wie unter „Erzeugen von Schlieren“ auf Seite 5-29 vor, jedoch mit einer Ausnahme: Die Einstellung der Strobe-Periodendauer erübrigt sich.

Die folgenden Joystick-Operationen stehen zum Manipulieren der Position von Multi-Einzelbildern zur Verfügung.

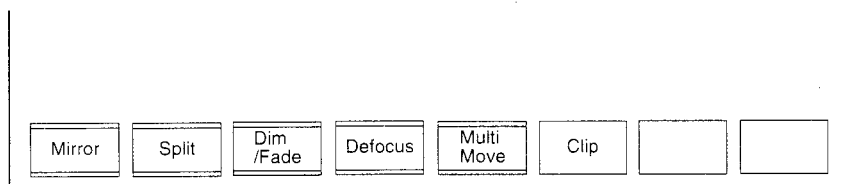
- Drücken Sie die LOC XYZ- oder die LOC SIZE-Taste und verfahren Sie das Bild entlang der x- und der y-Achse im Bild-Koordinatensystem.
- Drücken Sie die LOC XYZ-Taste und verfahren Sie das Bild entlang der x- und der y-Achse im Inertial-Koordinatensystem.

Multi-Einzelbilder können nicht entlang der z-Achse verfahren werden.

Geometrische Manipulation: PICTURE MODIFY-Menü

Mit den Funktionen des PICTURE MODIFY-Menüs kann das gesamte Bild in vielfacher Weise manipuliert werden.

Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify)

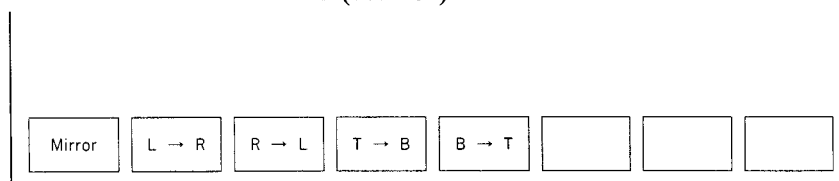


Spiegelungsfunktionen

Mit den Spiegelungsfunktionen kann das Bild um die Horizontale oder Vertikale gespiegelt bzw. gefaltet werden. Die Funktionen lassen sich im MIRROR-Menü definieren.



Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify) → F1 (Mirror)

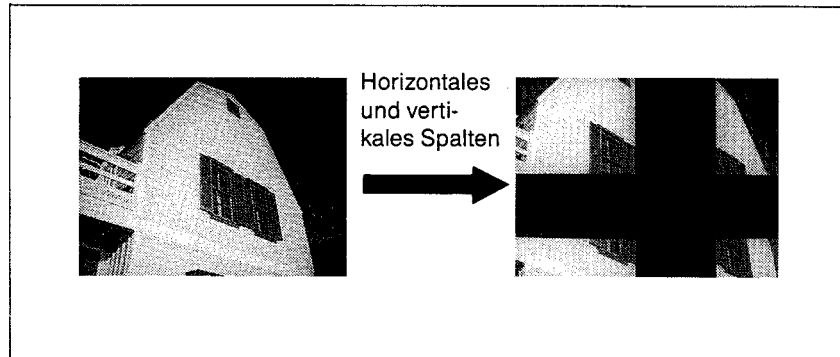


Spiegeln des Bildes

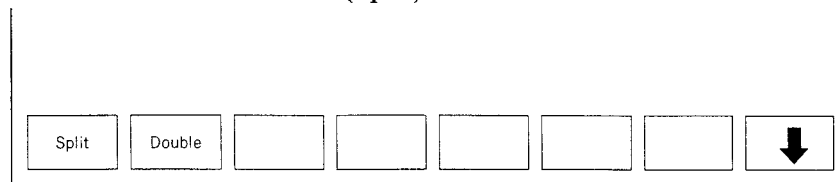
- 1** Drücken Sie im MIRROR-Menü die Taste F1 (Mirror); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Wählen Sie eine oder mehrere der folgenden Definitionen.
 - F2 (L → R): Faltet die linke Bildhälfte nach rechts.
 - F3 (R → L): Faltet die rechte Bildhälfte nach links.
 - F4 (T → B): Faltet die obere Bildhälfte nach unten.
 - F5 (B → T): Faltet die untere Bildhälfte nach oben.
 - Tastenfolge F2, F3:
 - Dreht das gesamte Bild um die Vertikale.
 - Tastenfolge F4, F5:
 - Dreht das gesamte Bild um die Horizontale.

Split-Funktionen

Mit dem SPLIT-Menü lässt sich das Bild auf verschiedene Arten spalten.



Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify) → F2 (Split)



Spalten in beiden Richtungen

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Split); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Split All“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Verschiebt den linken und rechten Bildteil um den gleichen Betrag.
 - Regler 2: Verschiebt den oberen und unteren Bildteil um den gleichen Betrag.
 - Regler 3: Verschiebt alle vier Bildteile um den gleichen Betrag.

Definieren der Spaltfuge

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Split); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Split point“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Regler 1: Verfahren der Spaltfuge in der Horizontalen
Regler 2: Verfahren der Spaltfuge in der Vertikalen
- 4** Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Richtung, in der das Bild gespalten wird, zu definieren.

Spalten in Richtung der Horizontalen

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Split); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Shift H“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Regler 1: Verschiebt den linken Bildteil.
Regler 2: Verschiebt den rechten Bildteil.
Regler 3: Verschiebt beide Bildteile um den gleichen Betrag.

Spalten in Richtung der Vertikalen

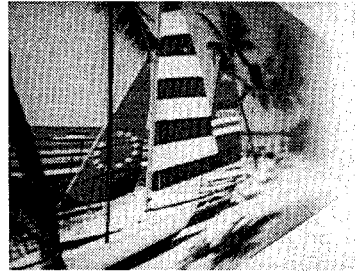
- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Split); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Shift V“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Regler 1: Verschiebt den oberen Bildteil.
Regler 2: Verschiebt den unteren Bildteil.
Regler 3: Verschiebt beide Bildteile um den gleichen Betrag.

Füllen des Spaltmusters

Drücken Sie die Taste F2 (Double), um das Eingangsbild in das Spaltmuster einzublenden.

Faden und Dimmen

Mit diesen zwei Funktionen kann ein perspektivischer Eindruck weiter verstärkt werden. Dimmen schwächt das Bild entlang der z-Achse zunehmend ab; Faden blendet den Hintergrund zunehmend über. Die beiden Funktionen, die im DIM & FADE-Menü definiert werden können, lassen sich nicht gleichzeitig anwenden. Für beide Funktionen ist die System-Erweiterung mit der Digital-Kombinator-Karte BKDM-5020/5021 erforderlich.



Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify) →
F3 (Dim/Fade)

Dim	Fade						
-----	------	--	--	--	--	--	--

Dimmen

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Dim); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Zur Wahl des Punktes, ab dem der Dimm-Effekt einsetzt.
 - Regler 2: Zur Wahl des Dämpfungs-Dekrements, mit dem das Bild in Richtung der z-Achse abgeschwächt wird.

Faden

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Fade); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Zur Wahl des Punktes, ab dem der Fade-Effekt einsetzt.
 - Regler 2: Zur Wahl des Dämpfungs-Dekrements, mit dem das Bild in Richtung der z-Achse ausgeblendet wird.

Defokussieren

Mit Hilfe des DEFOCUS-Menüs kann das gesamte Bild defokussiert werden.



Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify) →
F4 (Defocus)

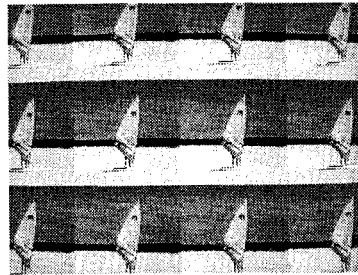
Defocus							
---------	--	--	--	--	--	--	--

Defokussieren des gesamten Bildes

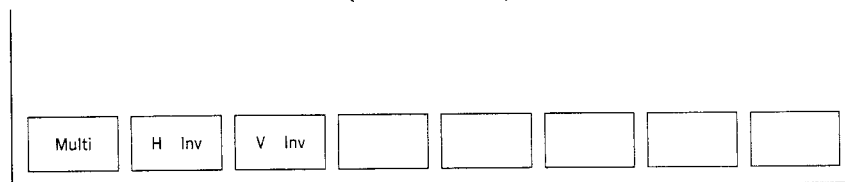
- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Defocus); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Stellen Sie den Grad der Defokussierung am Regler 1 ein.

Multi-Einzelbild

Diese Funktion erzeugt mehrere verkleinerte Kopien. Die Anzahl der Verkleinerungen pro Zeile bzw. Spalte lässt sich einstellen. Darüber hinaus können Einzelbilder abwechselnder Zeilen bzw. Spalten invertiert werden.



Aufrufen des Menüs: DME → F3 (Picture Modify) → F5 (Multi move)



Plazieren der Multi-Einzelbilder

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Multi Move); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Size/Aspect“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Einstellen des Abbildungsverhältnisses im Bereich von 1/128 bis 1/1.
 - Regler 2: Zum Definieren des Seitenverhältnisses der verkleinerten Bilder.
- 4** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Position“ anzufahren.
- 5** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 bestimmt die horizontale Position.
 - Regler 2 bestimmt die vertikale Position.

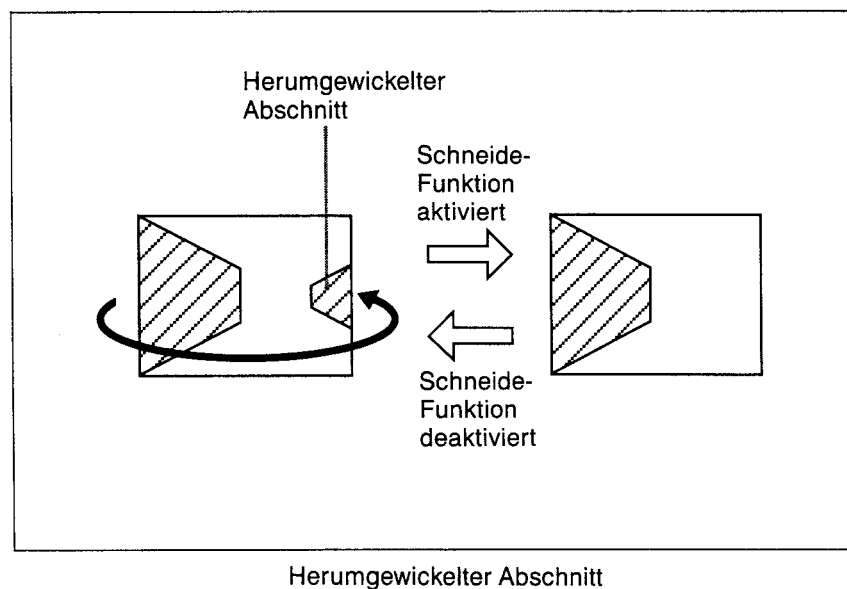
Invertieren von Zeilen bzw. Spalten

Drücken Sie die Taste F2 (H Invert), um abwechselnde Zeilen zu invertieren.

Drücken Sie die Taste F3 (V Invert), um abwechselnde Spalten zu invertieren.

Schneiden

Bei Verwendung extremer Perspektiven-Effekte kann ein Teil des Bildes so herumgewickelt werden, daß er auf der entgegengesetzten Seite des Monitors erscheint. Durch Schneiden des Bildes auf den Monitor wird dieser herumgewinkelte Abschnitt entfernt.

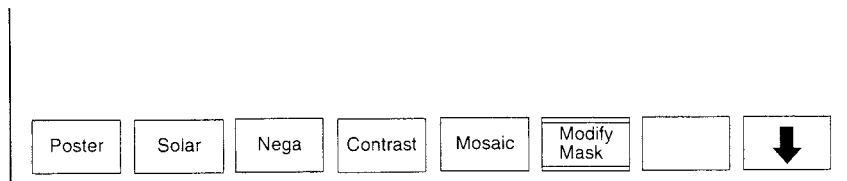


Bei jedem Drücken der Taste F6 (Clip) im PICTURE MODIFY-Menü wird die Schneide-Funktion abwechselnd aktiviert und deaktiviert.

Video-Modifikationen: VIDEO MODIFY-Menü

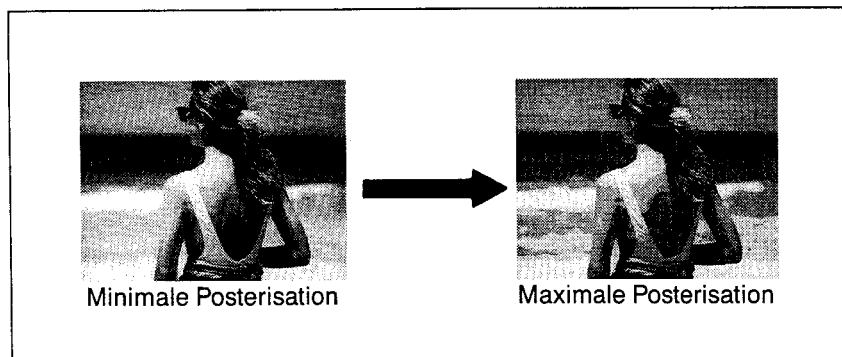
Das VIDEO MODIFY-Menü bietet eine ganze Palette an Effekt-Funktionen, mit denen sich das Video-Signal modifizieren läßt.

Aufrufen des Menüs: DME → F4 (Video Modify)



Posterisation und Solarisation

Beide Effekte basieren auf einer Verringerung der Quantisierungspegel. Bei der Posterisation werden die Quantisierungspegel des Luminanzsignals, bei der Solarisation die Quantisierungspegel des Chrominanzsignals verringert.

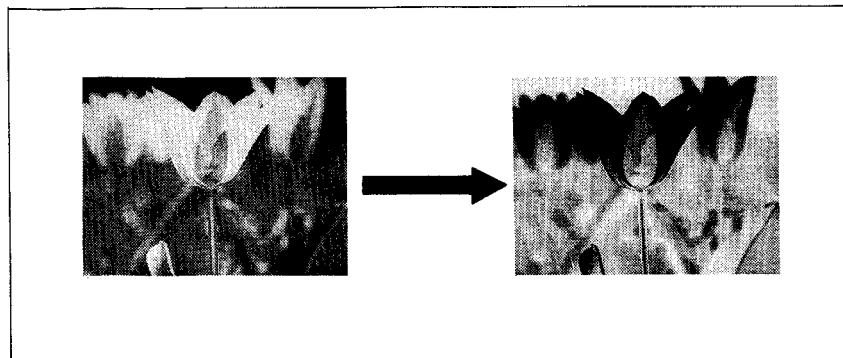


Gleichzeitiges Posterisieren und Solarisieren

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Poster); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Solar); die Funktion wird aktiviert.
- 3** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Poster/Solar“ anzufahren.
- 4** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
Regler 1: Regelt den Grad der Posterisation.
Regler 2: Regelt den Grad der Solarisation.

Negativ-Bild

Mit dieser Funktion kann das Bild bezüglich Luminanz und Chrominanz als Negativ dargestellt werden.



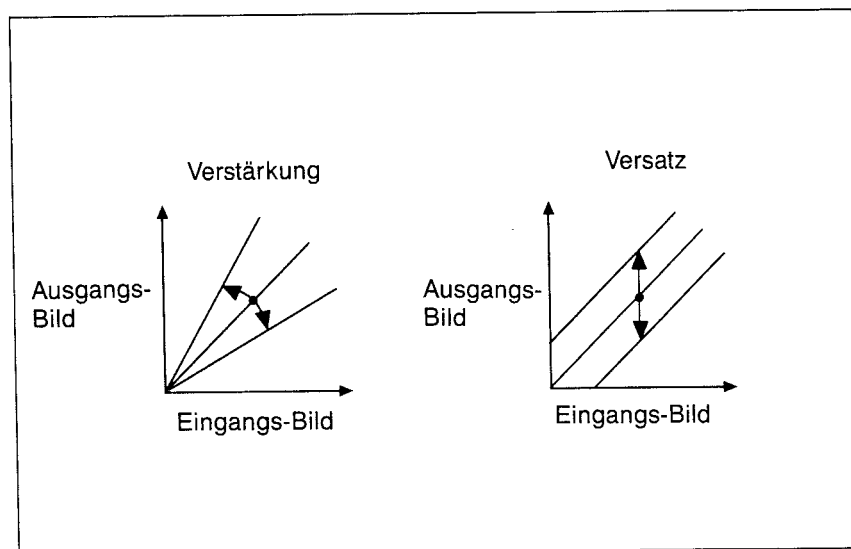
Drücken Sie die Taste F3 (Nega), um die Negativbild-Funktion zu aktivieren.

Kontrast

Für Chrominanz- und Luminanzsignal läßt sich der Kontrast getrennt wählen.

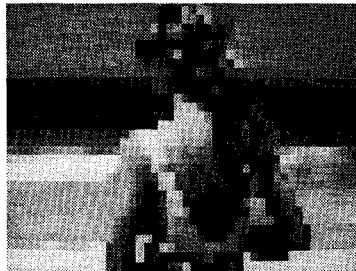
Einstellen des Kontrastes

- 1** Drücken Sie die Taste F4 (Contrast); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Contrast Y“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 bestimmt die Verstärkung des Luminanzsignals.
 - Regler 2 bestimmt den Versatz des Luminanzsignals.
- 4** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Contrast C“ anzufahren.
- 5** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 bestimmt die Verstärkung des Chrominanzsignals.
 - Regler 2 bestimmt den Versatz des Chrominanzsignals.



Mosaik-Funktion

Diese Funktion erzeugt ein Mosaik-Raster. Jedes Rasterfeld wird mit einem Signal gefüllt, das dem Durchschnitt des Bild-Signals im betreffenden Rasterfeld entspricht.



Erzeugen des Mosaik-Effektes

- 1** Drücken Sie die Taste F5 (Mosaic); die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die Option „Mosaic“ anzufahren.
- 3** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1: Bestimmt die Größe der Mosaik-Rasterfelder in den Grenzen 1/128 bis zur vollen Größe des Bildes.
 - Regler 2: Bestimmt das Seitenverhältnis der Rasterfelder.

Ein-/Ausgabe-Steuerung: IN/OUT CONTROL-Menü

Im IN/OUT CONTROL-Menü lassen sich die Ein- und Ausgangssignale definieren und die Einstellungen für die optionellen Kombinatoren durchführen.

Aufrufen des Menüs: DME → F5 (In/Out)

Video Select	Key Select	Source Select	Key Mode	Combiner	Video Proc		
--------------	------------	---------------	----------	----------	------------	--	--

Wählen der Bild- und Key-Signale

Falls ein Digital-Multi-Effektor DME-5000 an die Eingangswahlgruppe angeschlossen ist, lassen sich zwei Bildsignale wählen und als Vor- und Nach-Bildsignale definieren. Analog lassen sich Vor- und Nach-Keys definieren. Die folgenden Einheiten können als Eingangswahlgruppe verwendet werden: die Video-Signalweg-Schalteinheit BVS-V1201, die Digital-Video-Signalweg-Schalteinheit DVS-V1201 oder die Eingangswahleinheit BKDM-5080. Die AUX-Busse 1 bis 4 des DVS-8000/8000C können auch als Digital-Multi-Effektor-Eingangswahlgruppe verwendet werden. Mit der Eingangswahlgruppe kann nur das aktuell an den Monitor ausgegebene Digital-Multi-Effektor-Bild (entweder das Vor- oder das Nach-Signal) umgeschaltet werden.

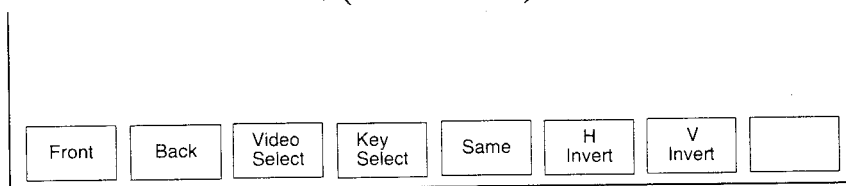
Wählen eines Bild- oder Key-Signals zum Ersetzen des aktuell an den Monitor ausgegebenen Bild- oder Key-Signals

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Video Select), wenn Sie ein Bild-Signal, die Taste F2 (Key Select), wenn Sie ein Key-Signal wählen möchten.
Auf der Menü-Anzeige erscheint ein mit „front“ bzw. „back“ bezeichnetes Pop-up-Menü, je nachdem, ob es sich beim aktuell ausgegebenen Bild- oder Key-Signal um ein Vor- (front) oder Nach-Signal (back) handelt. Das Menü fordert zur Eingabe der Nummer des Bild- bzw. Key-Signals auf.
- 2** Geben Sie die Nummer des gewünschten Bild- oder Key-Signals mit den Zifferntasten ein und drücken Sie die ENTER-Taste.
Das aktuell ausgegebene Bild wird durch das gewählte ersetzt.

Definieren eines Vor-Bild- oder Vor-Key-Signals

- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Source Select), um das SOURCE SELECT-Menü aufzurufen.

Aufrufen des Menüs: DME → F5 (In/Out) →
F3 (Source Select)



- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Front).
- 3** Drücken Sie die Taste F3 (Video Select), wenn Sie ein Bild-Signal, die Taste F4 (Key Select), wenn Sie ein Key-Signal wählen möchten.
Auf der Menü-Anzeige erscheint ein Pop-up-Menü, das zur Eingabe der Nummer des Bild- bzw. Key-Signals auffordert.
- 4** Geben Sie die Nummer des gewünschten Bild- oder Key-Signals mit den Zifferntasten ein und drücken Sie die Taste ENTER.

Definieren eines Nach-Bild- oder Nach-Key-Signals

- 1** Drücken Sie im SOURCE SELECT-Menü die Taste F2 (Back).
- 2** Drücken Sie die Taste F3 (Video Select), wenn Sie ein Bild-Signal, die Taste F4 (Key Select), wenn Sie ein Key-Signal wählen möchten.
Auf der Menü-Anzeige erscheint ein Pop-up-Menü, das zur Eingabe der Nummer des Bild- bzw. Key-Signals auffordert.
- 3** Geben Sie die Nummer des gewünschten Bild- oder Key-Signals über die Numerik-Tastatur ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Definieren desselben Bild- bzw. Key-Signals als Vor- und Nach-Signal

Drücken Sie nach Wählen des Bild- bzw. Key-Signals im SOURCE SELECT-Menü die Taste F5 (Same).

Dasselbe Signal, das als Vor-Bild- bzw. -Key-Signal definiert wurde, wird auch als Nach-Bild bzw. -Key-Signal verwendet.

Umkehren des Nach-Bildes

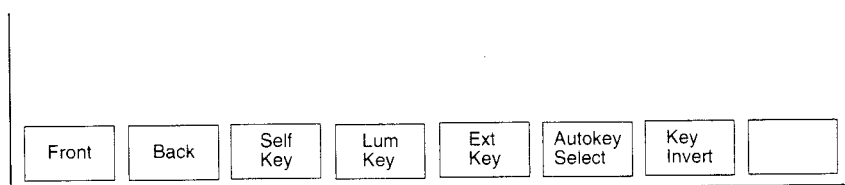
Das Nach-Bild läßt sich im SOURCE SELECT-Menü horizontal oder vertikal umkehren.

- Horizontales Umkehren: Drücken Sie die Taste F6 (H Invert).
- Vertikales Umkehren: Drücken Sie die Taste F7 (V Invert).

Wählen des Key-Modus

Das KEY MODE-Menü bietet mehrere Key-Modi.

Aufrufen des Menüs: DME → F5 (In/Out) → F4 (Key Mode)



Wählen des Key-Typs

- 1** Drücken Sie die entsprechende Taste F3 bis F6.
 - F3 (Self Key): Das ganze Bild wird als Key-Signal definiert.
 - F4 (Lum Key): Das Luminanzsignal des Eingangs-Bildes wird als Key-Signal definiert.
 - F5 (Ext Key): Das im SOURCE SELECT-Menü gewählte, zugespielte Signal wird als Key-Signal definiert.
 - F6 (Autokey Selelect): Das im KEY SOURCE ASSIGN-Menü zugespielte Signal wird als Key-Signal definiert (siehe Seite 9-62).
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein, falls Sie eine andere Bildgröße gewählt haben als diejenige, die der Taste F3 (Full Size) entspricht.
 - Regler 1: Bestimmt den Schneidepegel für das Key.
 - Regler 2: Bestimmt die Verstärkung.

Umkehren des Keys

Drücken Sie im KEY MODE-Menü die Taste F7 (Key Invert).

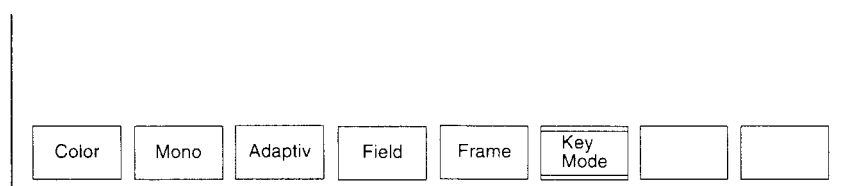
Kombinator-Einstellungen

Nach Systemerweiterung mit zwei oder mehr Digital-Multi-Effektoren DME-5000, die mit den optionellen Digital-Kombinator-Karten BKDM-5020/5021 ausgestattet sind, stehen die folgenden Möglichkeiten zur Kombination zweier Bilder zur Verfügung.

Video-Prozessor-Einstellungen

Im VIDEO PROC-Menü lassen sich die Optionen Monochrom- oder Farb-Ausgangsbild sowie verschiedene Interpolations-Modi wählen.

Aufrufen des Menüs: DME → F5 (In/Out) → F6 (Video Proc)



Durch Druck auf die Taste F6 (Key Mode) wird das KEY MODE-Menü direkt aufgerufen.

Wählen von Farb- oder Monochrom-Bild

Drücken Sie die Taste F1 (Color) für Farb-Bilder, die Taste F2 (Mono) für Monochrom-Bilder.

Interpolation

Nach Druck auf die Taste F3 (Adaptiv) wird die Interpolation je nach Bewegungsgröße adaptiv zwischen Halb- und Vollbild-Interpolation umgeschaltet. Drücken der Taste F4 (Field) erzwingt Halbbild-Interpolation, Drücken der Taste F5 (Frame) Vollbild-Interpolation.

Das Verhalten der adaptiven Interpolationssteuerung kann am Regler 1 eingestellt werden. Je kleiner der Wert des Parameters, desto stärker gehen die Bewegungsgrößen in den Algorithmus ein (d.h., desto mehr nähern sie sich der Halbbild-Verarbeitung).

Steuern nichtlinearer Effekte: NON LINEAR CONTROL-Menü

Im NON LINEAR CONTROL-Menü werden eine ganz Reihe kurvilinear und räumlicher Effekte angeboten. Um diese Funktion aktivieren zu können, muß der Digital-Multi-Effektor DME-5000 mit der optionellen Nichtlineareffekt-Karte BKDM-5030 erweitert werden.

Nähere Hinweise zum Betrieb finden Sie in der Begleitdokumentation der BKDM-5030.

Monitorsteuerung: GRAPHIC/TEXT-Menü

Mit Hilfe der Funktionen des DISPLAY CONTROL-Menüs lassen sich Koordinatenachsen und eine Rasterumrandung für das manipulierte Bild einblenden. Diese Funktionen stehen jedoch nur zur Verfügung, wenn der Digital-Multi-Effektor DME-5000 mit der optionellen Graphik-Karte BKDM-5060 erweitert wurde.

Nähere Hinweise zum Betrieb finden Sie in der Begleitdokumentation der BKDM-5060.

Kapitel 6

Schnappschuß-Operationen

Überblick über die Schnappschuß-Operationen	6-1
Speichern und Abrufen von Schnappschüssen	6-3
Schnappschuß-Attribute	6-7

Schnappschuß-Operationen

Dieses Kapitel beschreibt die Verfahren, die an der Schalteinheit oder am Digital-Multi-Effektor DME-5000 zum Speichern und Abrufen von Schnappschüssen des aktuellen Bildzustands ausgeführt werden.

Überblick über die Schnappschuß-Operationen

Bei einem Schnappschuß handelt es sich um eine Kopie des aktuellen Bildzustands an der Schalteinheit oder am Digital-Multi-Effektor DME-5000, die gespeichert wird und später jederzeit abgerufen werden kann.

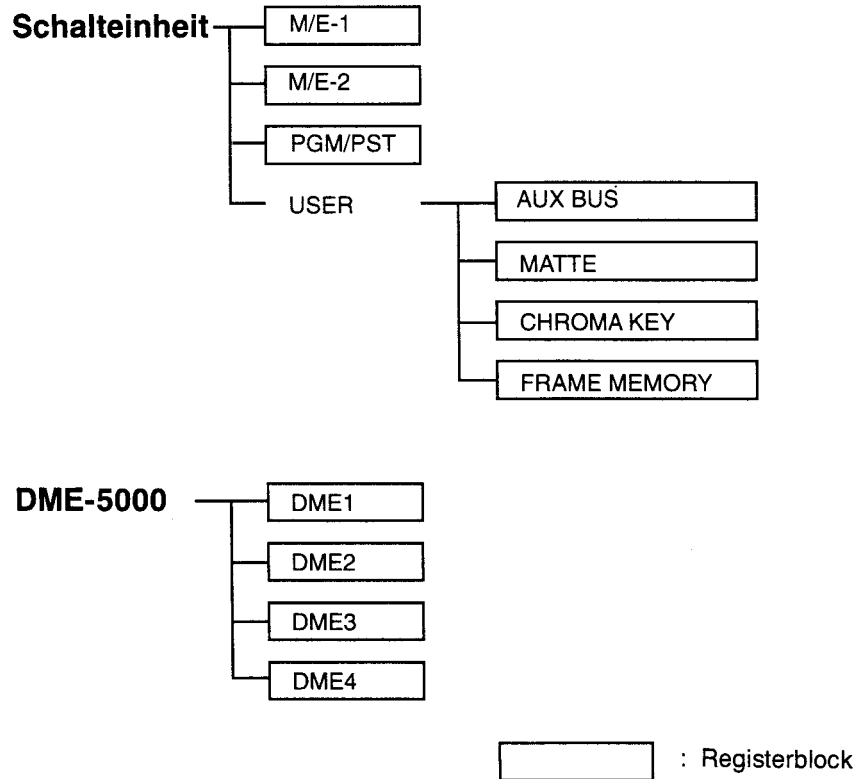
Jeder Schnappschuß wird im RAM in einem numerierten Register abgelegt. Eine einzige Schalteinheit bzw. ein einziger Digital-Multi-Effektor DME-5000 besitzen jeweils 99 Register, die von 1 bis 99 numeriert sind.

Zur Beachtung

Sowohl bei der Schalteinheit als auch beim Digital-Multi-Effektor DME-5000 wird das RAM über eine Sicherungsbatterie mit Spannung versorgt, so daß der Inhalt der Register auch beim Ausschalten des Gerätes erhalten bleibt. Bitte beachten Sie jedoch, daß diese Speichersicherungs-Funktion nur etwa eine Woche lang vorhält und die Daten danach gelöscht werden. Um Schnappschüsse daher für späteren Gebrauch zu erhalten, empfiehlt es sich, Sicherungskopien auf einer Floppy-Disk anzulegen. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 8-14 unter „Sichern von Dateien“.

Schnappschuß-Operationen

Jedes Register kann für jeden der unten aufgeführten Blöcke einen eigenen Schnappschuß speichern. Durch Vorgeben einer einzigen Registernummer können Sie daher die Schnappschüsse entweder mehrerer Blöcke gleichzeitig oder eines bestimmten einzelnen Blocks abrufen.



Schnappschüsse können auch mit Attributen abgespeichert werden; die Attribute leiten nach dem Abrufen eines Schnappschusses einen Überblendvorgang oder einen automatischen Übergang ein.

Speichern und Abrufen von Schnappschüssen

Die Schnappschuß-Operationen werden im SNAP SHOT-Menü ausgeführt. Über Tasten-Operationen können Schnappschüsse auch im M/E-1- oder M/E-2-Block abgespeichert und abgerufen werden.

Zur Beachtung

Die gleichen Registernummern, 1 bis 99, werden stets verwendet, ganz gleich, ob der Speichervorgang über Tasten- oder Menü-Operationen ausgeführt wird. Wenn ein neuer Schnappschuß daher über Menü-Operationen in dem gleichen Register abgelegt wird, in dem vorher ein Schnappschuß über Tasten-Operationen abgespeichert wurde, so wird der bereits unter der betreffenden Registernummer vorhandene Schnappschuß dabei überschrieben.

Menü-Operationen

Drücken Sie die SNAP SHOT-Taste der TOP MENU-Gruppe. Das SNAP SHOT-Menü erscheint.

SNAP SHOT	Sw'er	M / E - 1	M / E - 2	PGM / PST	USER
	USER	AUX BUS	MATTE	CHR KEY	FRM MEM
	DME	DME 1	DME 2	DME 3	DME 4
	Attrib	Sw'er	DME		

Learn	Recall	Last X	↓	M / E - 1	M / E - 2	PGM / PST	USER
-------	--------	--------	---	-----------	-----------	-----------	------

Speichern von Schnappschüssen

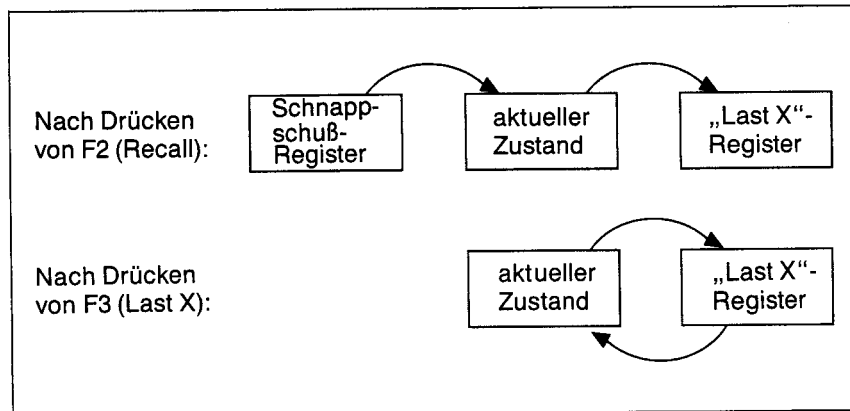
- 1** Drücken Sie die Tasten F5 bis F8 im SNAP SHOT-Menü zur Wahl der gewünschten Blöcke.
Wenn Sie die Taste F4 (↓) drücken, wird die Zuordnung der bedienerdefinierbaren Tasten gewechselt, so daß jede beliebige Zeile von Blöcken zugänglich ist. Bevor Sie die USER-Option in der Sw'er-Zeile anfahren können, müssen Sie einen Block in der USER-Zeile anwählen.
Der gewählte Block erscheint in Umkehr-Video.
Falls erforderlich, versehen Sie den Schnappschuß mit Attributen. Nähere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 6-7 unter „Schnappschuß-Attribute“.
- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Learn).
Das Pop-up-Menü erscheint und fordert Sie zur Eingabe einer Registernummer auf.
- 3** Geben Sie die Registernummer über die Numerik-Tastatur ein.
Danach werden die Schnappschüsse aller angewählten Blöcke unter der gleichen Registernummer abgespeichert.

Abrufen von Schnappschüssen

- 1** Drücken Sie die Tasten F5 bis F8 im SNAP SHOT-Menü zur Wahl der gewünschten Blöcke.
Wenn Sie die Taste F4 (↓) drücken, wird die Zuordnung der bedienerdefinierbaren Tasten gewechselt, so daß jede beliebige Zeile von Blöcken zugänglich ist.
Der gewählte Block erscheint in Umkehr-Video.
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Recall).
Das Pop-up-Menü erscheint und fordert Sie zur Eingabe einer Registernummer auf.
- 3** Geben Sie die Registernummer über die Numerik-Tastatur ein.
Danach werden die Schnappschüsse aller angewählten Blöcke aus dem gleichen Register abgerufen.

Wiederherstellen des Zustands vor Abrufen eines Schnappschusses

Drücken Sie die Taste F3 (Last X) im SNAP SHOT-Menü. Beim Abrufen eines Schnappschusses wird der vorige Zustand automatisch in einem mit „Last X“ (letzter Zustand) bezeichneten Register abgespeichert. Wenn Sie die Taste F3 (Last X) drücken, wird der aktuelle Zustand gegen den Inhalt des „Last X“-Registers ausgetauscht.



Tasten-Operationen

Schnappschüsse im M/E-1- und M/E-2-Block der Schalteinheit können durch eine einfache Tasten-Operation am Steuerpult abgespeichert und abgerufen werden.

Diese Operationen werden jeweils mit den Tasten LERN M/E und RECAL M/E des M/E-1- und M/E-2-Blocks ausgeführt.

Sichern eines Schnappschusses über Tasten-Operation

- 1** Drücken Sie die LERN M/E-Taste der Überblendsteuer-Gruppe im M/E-1- oder M/E-2-Block.
Das Pop-up-Menü erscheint.
- 2** Geben Sie die Registernummer über die Numerik-Tastatur ein.

Abrufen eines Schnappschusses über Tasten-Operation

- 1** Drücken Sie die RECAL M/E-Taste der Überblendsteuer-Gruppe im M/E-1- oder M/E-2-Block.
Das Pop-up-Menü erscheint.
- 2** Geben Sie die Registernummer über die Numerik-Tastatur ein.

Schnappschuß-Attribute

Beim Speichern eines Schnappschusses kann dieser mit den folgenden fünf Attributen versehen werden. Diese Attribute bestimmen den Systemzustand beim späteren Abrufen des Schnappschusses. Die jeweils zur Verfügung stehenden Attribute sind je nach Block unterschiedlich.

- Überblendung (Dissolve): Analoge Werte, z.B. Farbinformationen, ändern sich kontinuierlich beim Übergang vom aktuellen Zustand zum Schnappschuß-Zustand. Bevor eine Überblendung ausgeführt werden kann, muß der betreffende Schnappschuß mit diesem Attribut versehen werden, um den Endzustand der Überblendung zu bestimmen.
Der jeweilige Überblendweg richtet sich danach, welche Bildkomponenten sich ändern.
- Automatischer Übergang (Auto Trans): Beim Abrufen des Schnappschusses wird ein automatischer Übergang ausgelöst.
- Sperren des Übergangspunkts (X-Point): Der Schnappschuß wird ohne Änderung des gewählten Übergangspunkts abgerufen.
- Schreibschutz (Lock): Das betreffende Register wird gegen Überschreiben geschützt.
- Universal-Schnittstellenbuchse (GPI): Beim Abrufen des Registerinhalts wird ein im voraus festgelegter GPI-Ausgangsimpuls von der Universal-Schnittstellenbuchse abgegeben.
Dazu muß die GPI-Taste der ENABLE-Gruppe eingeschaltet sein.

Schnappschuß-Operationen

Hinzufügen von Attributen an der Schalteinheit

Führen Sie das folgende Bedienungsverfahren nach Schritt 1 des Abschnitts „Speichern von Schnappschüssen“ aus.

- 1 Drücken Sie die Taste F4 (↓) im SNAP SHOT-Menü, wonach die „Attrib“-Option in Umkehr-Video erscheint.

SNAP SHOT	Sw'er	M / E - 1	M / E - 2	PGM / PST	USER
	USER	AUX BUS	MATTE	CHR KEY	FRM MEM
	DME	DME 1	DME 2	DME 3	DME 4
	Attrib	Sw'er	DME		

Learn

Recall

Last X

↓

Sw'er

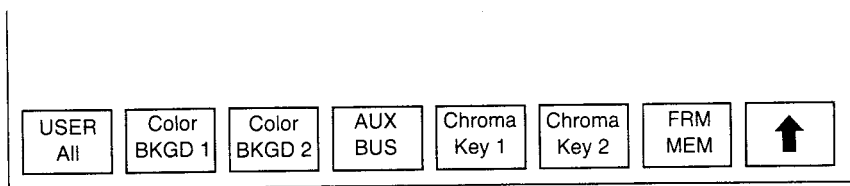
DME

- 2 Drücken Sie die Taste F5 (Sw'er).
Das SWITCHER ATTRIBUTE-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SNAP SHOT → F4 (↓) F5 (Sw'er)

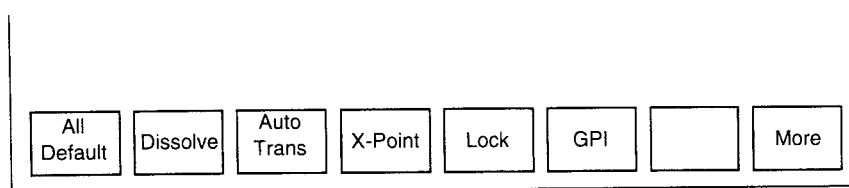
All	M/E ALL	M/E-1	M/E-2	PGM/ PST	FTB	USER	More
-----	---------	-------	-------	----------	-----	------	------

- 3** Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F7 zur Wahl des Blocks, der mit Attributen versehen werden soll.
Wenn Sie die Taste F7 (USER) drücken, ändert sich die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten wie in der folgenden Abbildung gezeigt, so daß Sie die anderen Blöcke anwählen können.



Nachdem Sie einen Block in diesem Menü gewählt haben, drücken Sie die Taste F8 (↓), um auf das vorige Menü zurückzukehren.

- 4** Drücken Sie die Taste F8 (More).
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.



- 5** Drücken Sie die entsprechenden Tasten F2 bis F6 zur Wahl der Attribute. Wenn Sie die Taste F1 (All Default) drücken, werden die Standard-Attribute gewählt.

Kapitel 7

Key-Vollbild-Operationen

Überblick über die Key-Vollbild-Operationen	7-1
Wählen des Kanals	7-7
Abrufen von Registern	7-9
Umschalten in den Editierbetrieb	7-11
Vorgeben der Editierpunkte	7-12
Erzeugen und Editieren von Key-Vollbildern	7-16
Einstellen von Zeitwerten und Wegsteuerung	7-20
Ausführen von Effekten	7-33
Ausführungsattribute eines Effektes	7-36
Effekt-Informationsanzeige	7-37
Key-Vollbild-Hilfsfunktionen	7-41

Key-Vollbild-Operationen

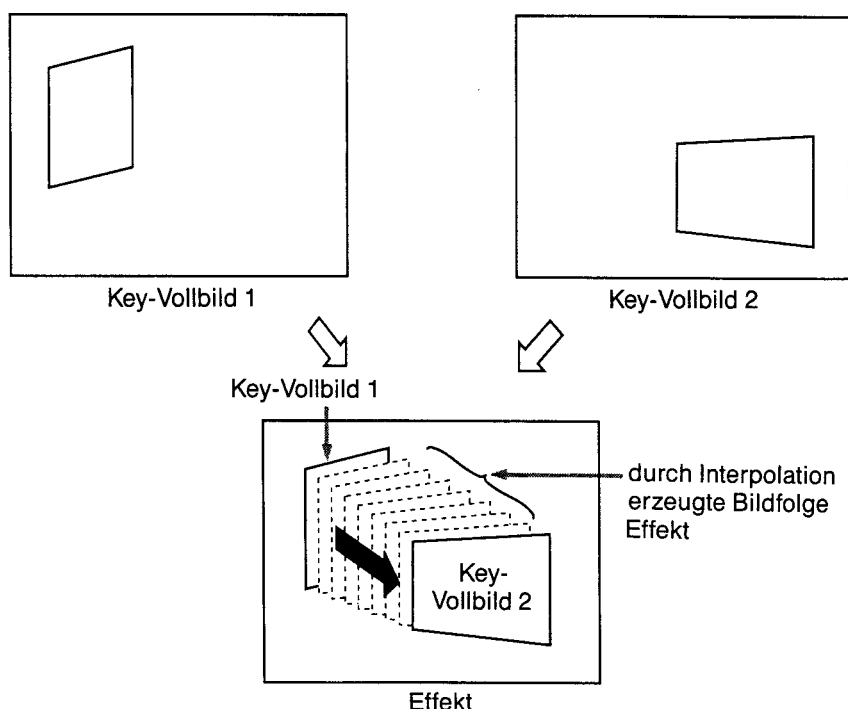
Dieses Kapitel beschreibt alle erforderlichen Key-Vollbild-Operationen, von der Erzeugung eines Key-Vollbilds bis zur Ausführung von Effekten.

Überblick über die Key-Vollbild-Operationen

Key-Vollbilder und Effekte

Bei einem Key-Vollbild handelt es sich um einen Datensatz, der den augenblicklichen Zustand eines Bildes bestimmt, das sich im Zeitverlauf ändert.

Ein Effekt andererseits wird von einer Folge von Key-Vollbildern erhalten, die entlang der Zeitachse interpoliert werden, so daß der Eindruck von Kontinuität entsteht.



Eine Reihe von Key-Vollbildern zur Erzeugung eines Effektes können gespeichert werden. Damit sind Sie in der Lage, den gleichen Effekt beliebig oft mit absoluter Zuverlässigkeit zu wiederholen. Der Speicher der Schalteinheit und eines einzigen Digital-Multi-Effektors DME-5000 besitzt eine Kapazität von 99 Effekten, einschließlich von maximal 1000 Key-Vollbildern. Als Alternative können Sie das am Steuerpult angeschlossene Floppy-Disk-Laufwerk verwenden, um eine praktisch unbegrenzte Anzahl von Effekten in Effektdateien extern abzuspeichern.

Grundlegendes Bedienungsverfahren zur Effektausführung

Die folgende Beschreibung umfaßt alle Bedienungsschritte vom Erzeugen eines Key-Vollbilds bis zum Ausführen des Effekts. Die dabei verwendeten Menüs und Gruppen des Steuerpults werden in Klammern angegeben.

- 1** Wählen Sie den Kanal für den Betrieb (CH SELECT-Menü).
- 2** Rufen Sie den Inhalt des Registers auf, in dem der gewünschte Effekt abgelegt ist (EFFECT-Menü).
- 3** Schalten Sie das System in den Editierbetrieb (EFFECT-Menü).
- 4** Stellen Sie die Editierposition ein (Key-Vollbild-Steuer-Gruppe, EDIT-Gruppe, MOVE KF PTR-Menü).
- 5** Weisen Sie die Menüanzeige dem gewünschten Kanal zu (DELEGATION-Gruppe).
- 6** Erzeugen oder editieren Sie die Key-Vollbilder (Joystick-Gruppe und EDIT-Gruppe).
 - Erzeugen und Einfügen neuer Key-Vollbilder (INSRT-Taste)
 - Modifizieren von Key-Vollbildern (MOD- und MOD ALL KF-Taste)
 - Löschen von Key-Vollbildern (DEL-Taste)
- 7** Stellen Sie die Daten für die Interpolation zwischen Key-Vollbildern ein.

Verschiedene Einstellungen können wunschgemäß gesteuert werden, z.B. die Zeitdauer vom Anfang bis zum Ende des Effekts sowie der während der Interpolation erzeugte Weg.

- 8** Führen Sie den Effekt aus.
Auf dem Monitor erscheint ein Bild, das sich kontinuierlich ändert, wobei die Key-Vollbilder den Einstellungen entsprechend interpoliert werden.

Falls erforderlich, können Sie auch die folgenden zusätzlichen Operationen verwenden:

- Ausführen des Effekts mit Attributen.
- Ändern des Anzeigemodus, um Effekt-Informationen auf der Menüanzeige anzeigen zu lassen.
- Kopieren eines Effekts von einem Register auf ein anderes.

Einzelheiten zu den obigen Bedienungsschritten mit Ausnahme von Schritt **5** finden Sie in den entsprechenden Abschnitten dieses Kapitels. Für nähere Hinweise zu der in Schritt **5** ausgeführten Operation schlagen Sie bitte auf Seite 5-5 nach.

Zeitcodes

Zeitcode-Typen

Es gibt zwei Typen von Zeitcode, „Drop Frame“ und „Non-Drop Frame“; bei den Key-Vollbild-Operationen wird der im SYSTEM SETUP-Menü gewählte Zeitcode-Typ verwendet. Der aktuelle Typ erscheint in den Effekt-Informationen der Menüanzeige (siehe Seite 7-37). Nähere Hinweise zum Einstellen des Zeitcode-Typs finden Sie unter „Einstellen der Systemuhr—SYSTEM SETUP-Menü“ auf Seite 9-6.

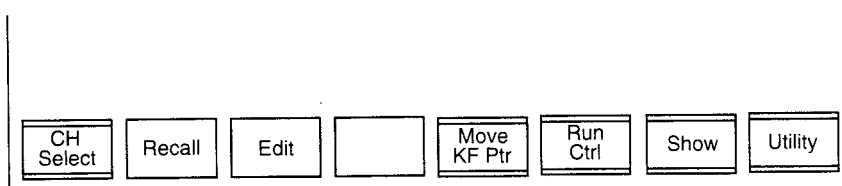
Eingeben der Zeitcode-Daten

Geben Sie die Zeitcode-Daten im Format „hh.mm.ss.ff“ ein, d.h. in Stunden, Minuten, Sekunden und Vollbildern, wobei jede zweistellige Zahl durch einen Punkt von der nächsten getrennt wird. Geben Sie beispielsweise 1 Stunde, 2 Minuten, 4 Sekunden und 8 Vollbilder wie folgt ein: „01.02.04.08“. Bitte beachten Sie, daß die Stunden, Minuten und Sekunden bei der Eingabe ausgelassen werden können.

Für Key-Vollbild-Operationen verwendete Menüs

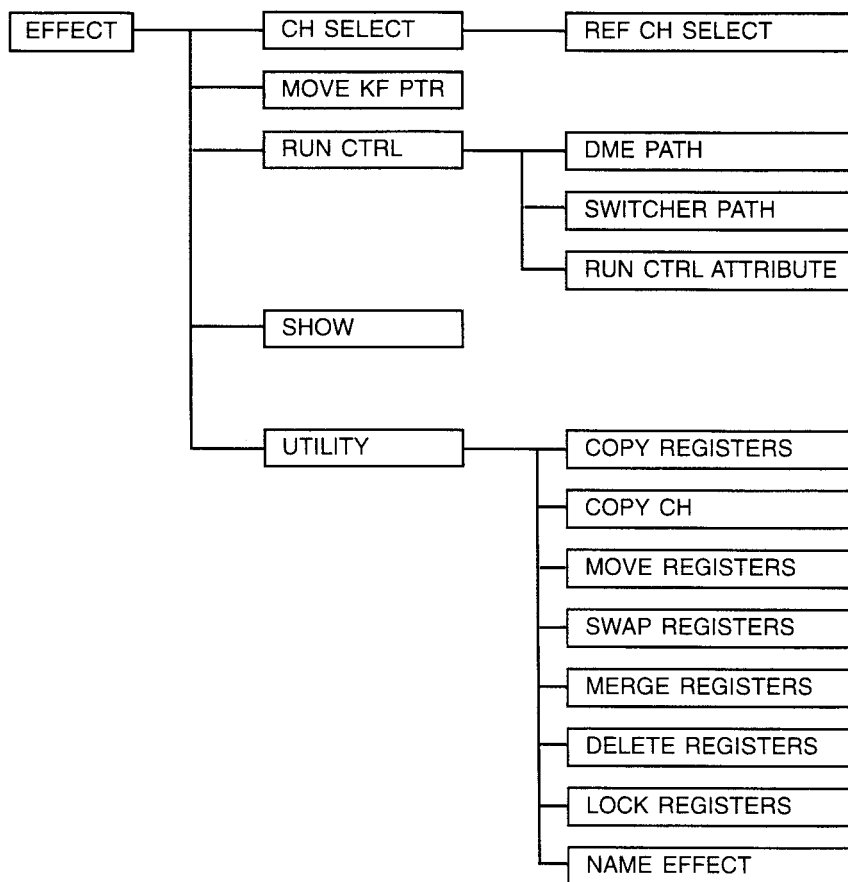
Die Key-Vollbild-Operationen werden in einem Menü-Baum ausgeführt, bei dem das EFFECT-Menü das Hauptmenü bildet.

Drücken Sie die KF-Taste der TOP MENU-Gruppe, um das EFFECT-Menü abzurufen.



Der obere Abschnitt dieses Menüs enthält Informationen über den Effekt. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Effekt- Informationsanzeige“ auf Seite 7-37.

Das folgende Diagramm zeigt den Aufbau des Menü-Baums mit dem EFFECT-Menü als Hauptmenü.



Einzelheiten zu diesen Menüs finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Wählen des Kanals

Wählen Sie den Kanal für die Key-Vollbild-Operation. Wenn mehr als ein Kanal gewählt wird, bestimmen Sie einen davon als Referenzkanal.

Betriebskanäle

Key-Vollbilder können unter Verwendung von bis zu sechs der folgenden Kanäle erzeugt werden:

- Schalteinheit-Kanal
- DME-Kanal 1 bis 4
- DME-Globalkanal

Wählen des Betriebskanals

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (CH Select) im EFFECT-Menü. Das CH SELECT-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F1 (CH Select)

Swr	DME1	DME2	DME3	DME4	DME Global		Ref CH
-----	------	------	------	------	---------------	--	--------

- 2** Drücken Sie beliebige der Tasten F1 bis F6 zur Wahl der entsprechenden Kanäle.

Referenzkanal

Wenn mehrere Kanäle gleichzeitig zur Erzeugung eines Effekts verwendet werden, wird der Kanal als Referenzkanal bezeichnet, auf dem der Editiervorgang basiert.

Bestimmen Sie einen der gewählten Kanäle zum Referenzkanal. Informationen über den Referenzkanal erscheinen im Detail-Modus in der Effekt-Informationsanzeige (siehe Seite 7-37).

Wählen des Referenzkanals

- 1** Drücken Sie die Taste F8 (Ref CH) im CH SELECT-Menü. Das REF CH SELECT-Menü erscheint.
- 2** Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F6 zur Wahl des Referenzkanals.

Mehrkanalbetrieb

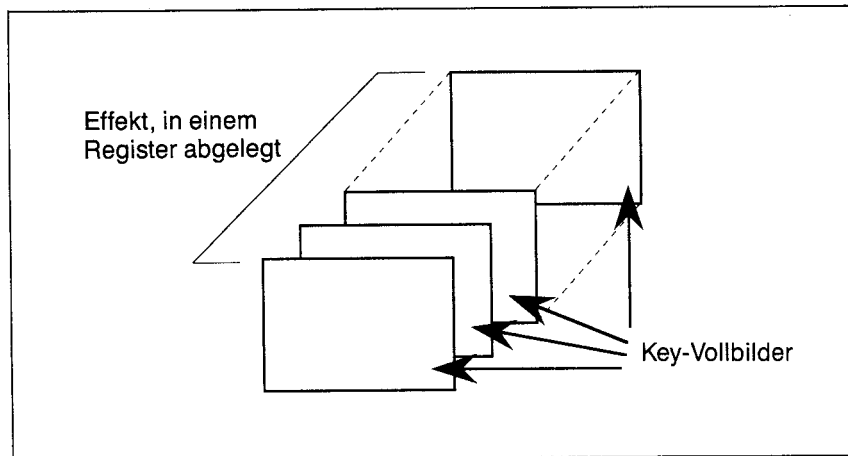
Werden mehrere Kanäle als Betriebskanäle gewählt, so wird dieser Zustand als Mehrkanalbetrieb bezeichnet.

- Beim Erzeugen von Key-Vollbildern und Editieren im Mehrkanalbetrieb kann es vorkommen, daß nicht alle Kanäle den Editier-Bedingungen entsprechen. Beim Modifizieren eines Key-Vollbilds beispielsweise muß der Effekt auf allen Kanälen im Key-Vollbild stationär sein.
- Um diese Bedingungen zu erfüllen, genügt es, wenn Sie sicherzustellen, daß sich das Key-Vollbild für alle Kanäle auf der gleichen Position der Zeitachse befindet.
Beim Erzeugen eines Effekts auf mehreren Kanälen empfiehlt es sich daher, die gesamte Operation im Mehrkanalbetrieb zu beginnen und die Effekte gleichzeitig zu erzeugen. Auch wenn separate Effekte für verschiedene Kanäle unter der gleichen Registernummer abgespeichert werden, können diese Effekte gleichzeitig abgerufen und ausgeführt werden.

Abrufen von Registern

Der Satz von Key-Vollbildern, der einen Effekt bildet, wird im RAM des Digital-Multi-Effektors DME-5000 bzw. der Schalteinheit abgespeichert und mit einer Registernummer gekennzeichnet.

Sowohl an der Schalteinheit als auch am Digital-Multi-Effektor DME-5000 sind die Register von 1 bis 99 nummeriert.



Zur Beachtung

Sowohl bei der Schalteinheit als auch beim Digital-Multi-Effektor DME-5000 wird das RAM, in dem die Effekte abgespeichert sind, über eine Sicherungsbatterie mit Spannung versorgt, so daß die Effekte auch bei ausgeschaltetem Gerät erhalten bleiben. Bitte beachten Sie jedoch, daß diese Speichersicherungs-Funktion nur etwa eine Woche lang vorhält und die Effektdaten danach gelöscht werden. Erstellen Sie daher grundsätzlich Sicherungskopien aller benötigten Effekte in Form einer Effektdatei auf einer Floppy-Disk. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Sichern von Dateien“ auf Seite 8-14.

Abrufen eines bestimmten Registers

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Recall) im EFFECT-Menü.
Das Pop-up-Menü erscheint.
- 2** Geben Sie die Nummer des gewünschten Registers über die Numerik-Tastatur ein. Damit wird auf das betreffende Register zugegriffen.

Achten Sie beim Erzeugen eines Effekts darauf, ein Register abzurufen, das momentan keinen Effekt enthält.

Umschalten in den Editierbetrieb

Die Betriebsart, in der Key-Vollbilder und Effekte erzeugt werden können, wird als Editierbetrieb bezeichnet. Im Editierbetrieb können Sie verschiedene Operationen ausführen, u. a. um das Bild mit dem Joystick wunschgemäß zu manipulieren und die Key-Vollbilder in einem Register abzulegen.

Selbst in dieser Betriebsart jedoch sind der Joystick und die Tasten am Steuerpult während des Effektablaufs gesperrt, um eine unbeabsichtigte Veränderung des Effekts zu verhindern.

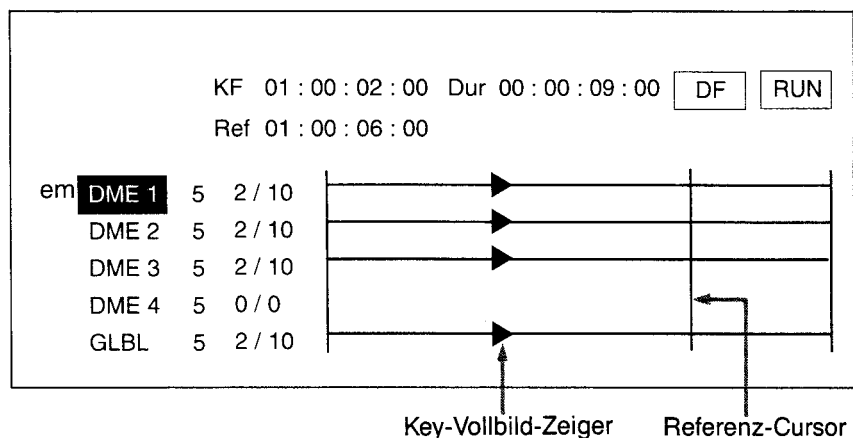
Umschalten in den Editierbetrieb

Drücken Sie die Taste F3 (Edit) im EFFECT-Menü.

Die INSRT- und die Taste-MOD der EDIT-Gruppe gehen auf Low Tally (bernstein), und die DEL-Taste geht auf High Tally (grün), um den Editierbetrieb zu signalisieren.

Vorgeben der Editierpunkte

Um Key-Vollbilder einfügen, modifizieren und löschen zu können, muß der Effekt an der betreffenden Position auf der Zeitachse gestoppt werden. Diese Position wird als Editierpunkt bezeichnet. Sie können den Editiervorgang an jeder beliebigen Position innerhalb des Effekts ausführen, sowohl in einem Key-Vollbild als auch zwischen zwei Key-Vollbildern. Der Zeitpunkt, an dem der Effekt momentan gestoppt ist, wird durch den Key-Vollbild-Zeiger in den Effekt-Informationen in der Menüanzeige (im Zusammenfassungs- oder Region-Modus) gekennzeichnet. Bei weiteren Aktionen zum Vorgeben des Editierpunkts bewegt sich der Key-Vollbild-Zeiger entsprechend der Effekt-Operation.



Beispiel der Key-Vollbild-Zeiger-Anzeige (Zusammenfassungs-Modus)

Führen Sie eines der folgenden Bedienungsverfahren aus, um den Effekt über Fading-Regler, Tasten- oder Menü-Operationen am Editierpunkt zu stoppen.

Fading-Regler

Bewegen Sie den Fading-Regler, um den Effekt in die gewünschte Position zu bringen und dort zu stoppen. Mit Hilfe dieses Verfahrens können Sie den Effekt nicht nur in einem Key-Vollbild, sondern auch zwischen zwei Key-Vollbildern stoppen.

Tasten-Operationen

Bei diesem Verfahren kann der Effekt entweder unmittelbar vor oder unmittelbar hinter der aktuellen Position in einem Key-Vollbild sowie am Anfang oder am Ende des Effekts gestoppt werden.

Vorgeben des Key-Vollbilds unmittelbar hinter der aktuellen Position

Drücken Sie die NEXT KF-Taste der EDIT-Gruppe.

Wenn die aktuelle Position am Ende des Effekts liegt, bewegt sich der Key-Vollbild-Zeiger nicht. Nur bei einem Schleifeneffekt (siehe Seite 7-36) kehrt der Zeiger an den Anfang des Effekts zurück.

Vorgeben des Key-Vollbilds unmittelbar vor der aktuellen Position

Drücken Sie die PREV KF-Taste der EDIT-Gruppe.

Wenn die aktuelle Position am Anfang des Effekts liegt, bewegt sich der Key-Vollbild-Zeiger nicht. Nur bei einem Schleifeneffekt springt der Zeiger an das Ende des Effekts.

Vorgeben des Key-Vollbilds am Anfang des Effekts

Drücken Sie die REWIND-Taste der Key-Vollbild-Steuer-Gruppe.

Vorgeben des Key-Vollbilds am Ende des Effekts

Drücken Sie die REWIND-Taste der Key-Vollbild-Steuer-Gruppe bei eingeschalteter REV-Taste.

Menü-Operationen

Dieses Verfahren ermöglicht die Vorgabe des Editierpunkts durch Eingeben eines Zeitcodes oder einer Key-Vollbild-Nummer. Führen Sie diese Operation im EFFECT-Menü aus.

Drücken Sie die Taste F5 (Move KF Ptr) im EFFECT-Menü. Das MOVE KF PTR-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F5 (Move KF Ptr)

Go to TC	Go to Cursor	Go to KF					
-------------	-----------------	-------------	--	--	--	--	--

Vorgeben eines Zeitcodes

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Go to TC).
- 2** Geben Sie die Zeitcode-Daten über die Numerik-Tastatur ein. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Zeitcodes“ auf Seite 7-4.

Verwendung des Referenz-Cursors

Sie können den Referenz-Cursor, der in den Effekt-Informationen (im Zusammenfassungs- oder Region-Modus) der Menüanzeige erscheint, zum Vorgeben des Editierpunkts verwenden. Nähere Hinweise zum Referenz-Cursor finden Sie auf Seite 7-12.

1 Drehen Sie Regler 3, um den Referenz-Cursor auf die gewünschte Position zu führen.

2 Drücken Sie die Taste F2 (Go to Cursor).

Verwendung einer Key-Vollbild-Nummer

1 Drücken Sie die Taste F3 (Go to KF)

2 Geben Sie die Key-Vollbild-Nummer im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Diese Nummer kann auch als Versatz gegenüber dem aktuellen Key-Vollbild eingegeben werden; soll z. B. um drei Key-Vollbilder zurückgefahren werden, geben Sie „-3“ ein und drücken dann die TRIM-Taste.

Erzeugen und Editieren von Key-Vollbildern

Erzeugen Sie alle für den Effekt benötigten Key-Vollbilder der Reihe nach. Die Operationen des Einfügens, Modifizierens und Löschens von Key-Vollbildern stehen zur Verfügung, um die Folge der Key-Vollbilder zu editieren.

Arbeitsspeicher

Der Zustand des Bildes, in dem der Effekt momentan positioniert ist, wird in einem als Arbeitsspeicher bezeichneten Speicherbereich abgelegt.

- Wenn der Effekt in einem Key-Vollbild gestoppt ist, enthält der Arbeitsspeicher eine Kopie des betreffenden Key-Vollbilds.
- Wenn der Effekt zwischen zwei Key-Vollbildern gestoppt ist, enthält der Arbeitsspeicher das interpolierte Bild zwischen den beiden Key-Vollbildern.

Im Editierbetrieb wird der Inhalt des Arbeitsspeichers durch Operationen zum Modifizieren des Bildes verändert, und diese Modifikationen werden auf den Effekt übertragen, wenn Sie die MOD- oder die INSRT-Taste der EDIT-Gruppe drücken.

Erzeugen und Einfügen von Key-Vollbildern

Erzeugen Sie einzelne Key-Vollbilder und fügen Sie diese am Editierpunkt ein.

Wenn Sie ein leeres Register abrufen und die Key-Vollbilder vom Anfang des Effekts an der Reihe nach erzeugen, brauchen Sie den Editierpunkt nicht vorzugeben.

- 1** Stoppen Sie den Effekt in einem Key-Vollbild oder zwischen zwei Key-Vollbildern.
 - Wenn der Effekt im ersten Key-Vollbild gestoppt wurde, können Sie ein neues Key-Vollbild entweder vor oder hinter dem ersten Key-Vollbild einfügen.
 - Wenn der Effekt in einem anderen als dem ersten Key-Vollbild gestoppt wurde, wird ein neues Key-Vollbild hinter dem betreffenden Key-Vollbild eingefügt.
 - Wenn der Effekt zwischen zwei Key-Vollbildern gestoppt wurde, wird ein neues Key-Vollbild an der aktuellen Position eingefügt.
- 2** Nehmen Sie die gewünschten Bild-Modifikationen vor oder führen Sie den Spezialeffekt aus, um das Key-Vollbild zu erzeugen, das eingefügt werden soll.
- 3** Drücken Sie die INSRT-Taste der EDIT-Gruppe.
- 4** Wenn der Effekt im ersten Key-Vollbild gestoppt wurde, wählen Sie, ob das neue Key-Vollbild vor oder hinter dem ersten Key-Vollbild eingefügt werden soll.
Danach wird das neue Key-Vollbild eingefügt.

Beim Einfügen eines Key-Vollbilds ändert sich die Gesamtdauer des Effekts. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Änderung der Effektdauer durch Einfügen eines Key-Vollbilds“ auf Seite 7-23.

Modifizieren des Key-Vollbilds am Editierpunkt

- 1** Stoppen Sie den Effekt im Key-Vollbild, das modifiziert werden soll.
- 2** Nehmen Sie die gewünschten Bild-Modifikationen vor oder führen Sie den Spezialeffekt aus, um das Key-Vollbild zu modifizieren.
- 3** Drücken Sie die MOD-Taste der EDIT-Gruppe.
Die Modifikation wird ausgeführt.

Durch Modifizieren eines Key-Vollbilds wird die Gesamtdauer des Effekts nicht beeinflusst.

Ausführen der gleichen Modifikation an allen Key-Vollbildern hinter dem Editierpunkt

- 1** Stoppen Sie den Effekt im ersten Key-Vollbild, das modifiziert werden soll.
- 2** Drücken Sie die MOD ALL KF-Taste der EDIT-Gruppe; die Funktion wird aktiviert.
- 3** Nehmen Sie die gewünschten Modifikationen über die Numerik-Tastatur, den Joystick oder die Regler vor.
 - Eine mit dem Joystick oder den Reglern ausgeführte Operation beeinflusst alle Key-Vollbilder gleichzeitig. Über die Numerik-Tastatur können Sie entweder absolute Werte (in Verbindung mit der ENTER-Taste) oder Versatzwerte (in Verbindung mit der TRIM-Taste) eingeben.
 - Das Ein- und Ausschalten von Umrandungs-Effekten usw. betrifft ebenfalls alle Key-Vollbilder gleichzeitig.
- 4** Drücken Sie die MOD-Taste.
Die Modifikation wird ausgeführt, wonach die MOD ALL KF-Taste erlischt.

Hinweise

- Die Reihenfolge von Schritt **2** und **3** des obigen Bedienungsverfahrens kann vertauscht werden.
- Wenn Sie die MOD ALL KF-Taste zum Modifizieren verwenden, können Sie nach Drücken der LOC XYZ- oder der LOC SIZE-Taste die Koordinaten der x- und y-Achse für das Inertial-Koordinatensystem nicht über die Numerik-Tastatur eingeben.

Löschen des Key-Vollbilds am Editierpunkt

- 1** Stoppen Sie den Effekt im Key-Vollbild, das gelöscht werden soll, oder zwischen dem zu löschenden und dem folgenden Key-Vollbild.
- 2** Drücken Sie die DEL-Taste der EDIT-Gruppe.
Das betreffende Key-Vollbild wird gelöscht.

Beim Löschen eines Key-Vollbilds ändert sich die Gesamtdauer des Effekts. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Änderung der Effektdauer durch Löschen eines Key-Vollbilds“ auf Seite 7-24.

Stornier-Funktion

Wenn Sie beim Editieren von Key-Vollbildern die MOD-, INSRT- oder DEL-Taste drücken, wird der letzte Zustand des Arbeitsspeichers in einem als „LAST X“ bezeichneten Speicher abgespeichert. Falls Sie eine dieser Tasten versehentlich betätigt haben, können Sie dieses Resultat rückgängig machen, indem Sie die LAST X-Taste drücken, wonach der vorige Zustand wiederhergestellt wird.

Die mit Hilfe der LAST X-Taste aktivierte Stornier-Funktion steht auch beim Einstellen der Key-Vollbild-Dauer, der Effektdauer und der Effektgeschwindigkeit zur Verfügung.

Einstellen von Zeitwerten und Wegsteuerung

Das RUN CNTRL-Menü wird verwendet, um verschiedene Einstellungen im Zusammenhang mit der Zeitdauer des Effekts und den durch Interpolation erzeugten Bildern vorzunehmen. Nehmen Sie diese Einstellungen im RUN CNTRL-Menü vor.

Drücken Sie die Taste F6 (Run Ctrl) im EFFECT-Menü. Das RUN CTRL-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl)

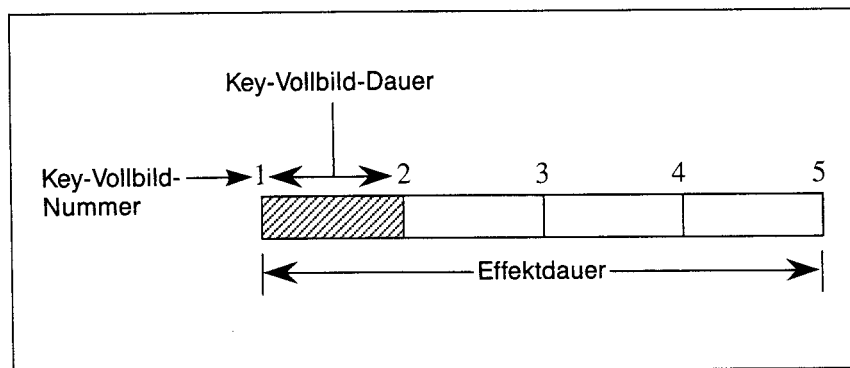
Speed	Sw Path	DME Path	Delay	KF Durat	Effect Durat	Attrib	
-------	------------	-------------	-------	-------------	-----------------	--------	--

Einstellen der Zeitwerte

Einstellen der Dauer von Key-Vollbild und Effekt

Stellen Sie die Key-Vollbild-Dauer und die Effektdauer ein, um die Gesamtdauer des Effekts zu bestimmen.

- Bei der Key-Vollbild-Dauer handelt es sich um das Zeitintervall, das zwischen einem Key-Vollbild und dem nächsten Key-Vollbild verstreicht.
 - Unter der Effektdauer wird die Gesamtdauer des Effekts vom ersten Key-Vollbild bis zum letzten Key-Vollbild verstanden. Nach einer Änderung der Effektdauer wird die Einzeldauer aller Key-Vollbilder automatisch der neuen Gesamtdauer proportional verändert.
- Als maximale Effektdauer können 12 Stunden vorgegeben werden.



Schematische Darstellung von Key-Vollbild-Dauer und Effektdauer

Einstellen der Key-Vollbild-Dauer

Der Standardwert der Key-Vollbild-Dauer ist 1 Sekunde. Führen Sie das nachstehend beschriebene Bedienungsverfahren aus, um diesen Wert für ein einzelnes Key-Vollbild zu ändern.

- 1** Stoppen Sie den Effekt in dem Key-Vollbild, dessen Dauer geändert werden soll.
- 2** Drücken Sie die Taste F5 (KF Durat) im RUN CTRL-Menü.
- 3** Geben Sie den gewünschten Zeitwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Zur Beachtung

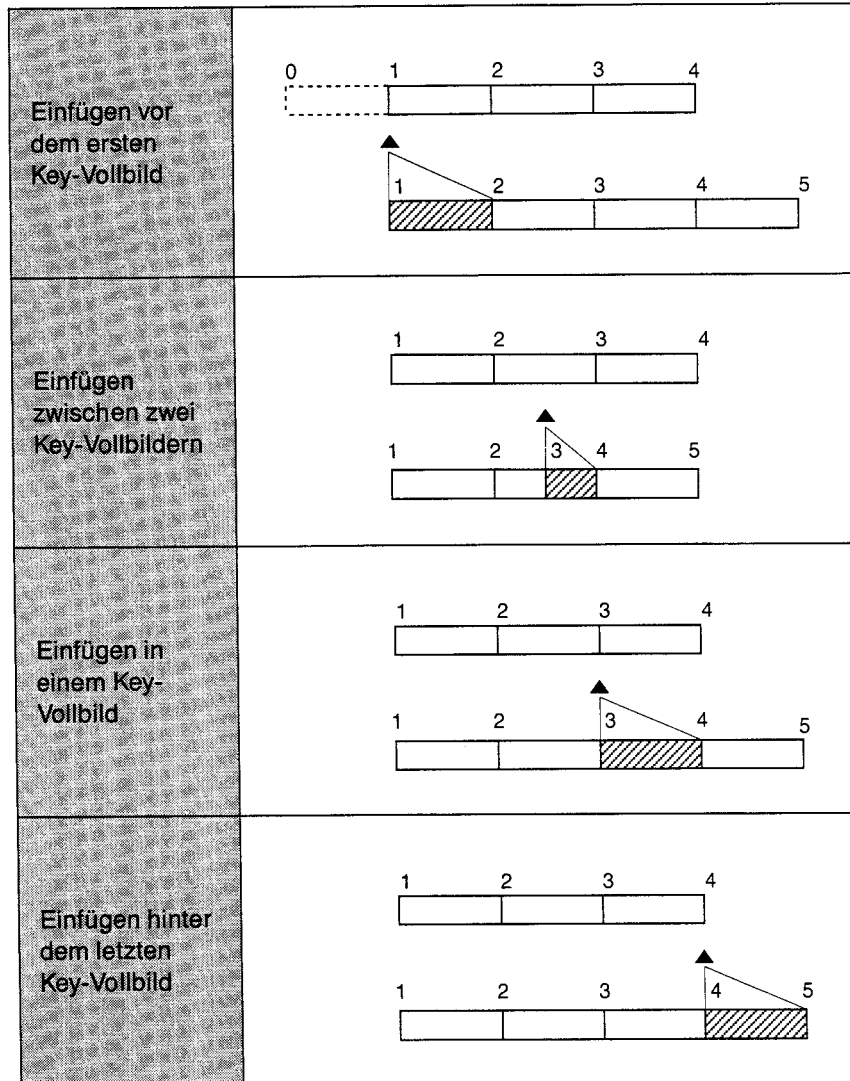
Zusätzlich zu den im obigen Verfahren vorgenommenen Einstellungen wird bei einer Änderung der Effektdauer die Einzeldauer aller Key-Vollbilder automatisch der neuen Gesamtdauer proportional verändert.

Einstellen der Effektdauer

- 1** Drücken Sie die Taste F6 (Effect Durat) im RUN CTRL-Menü.
- 2** Geben Sie den gewünschten Zeitwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Änderung der Effektdauer durch Einfügen eines Key-Vollbilds

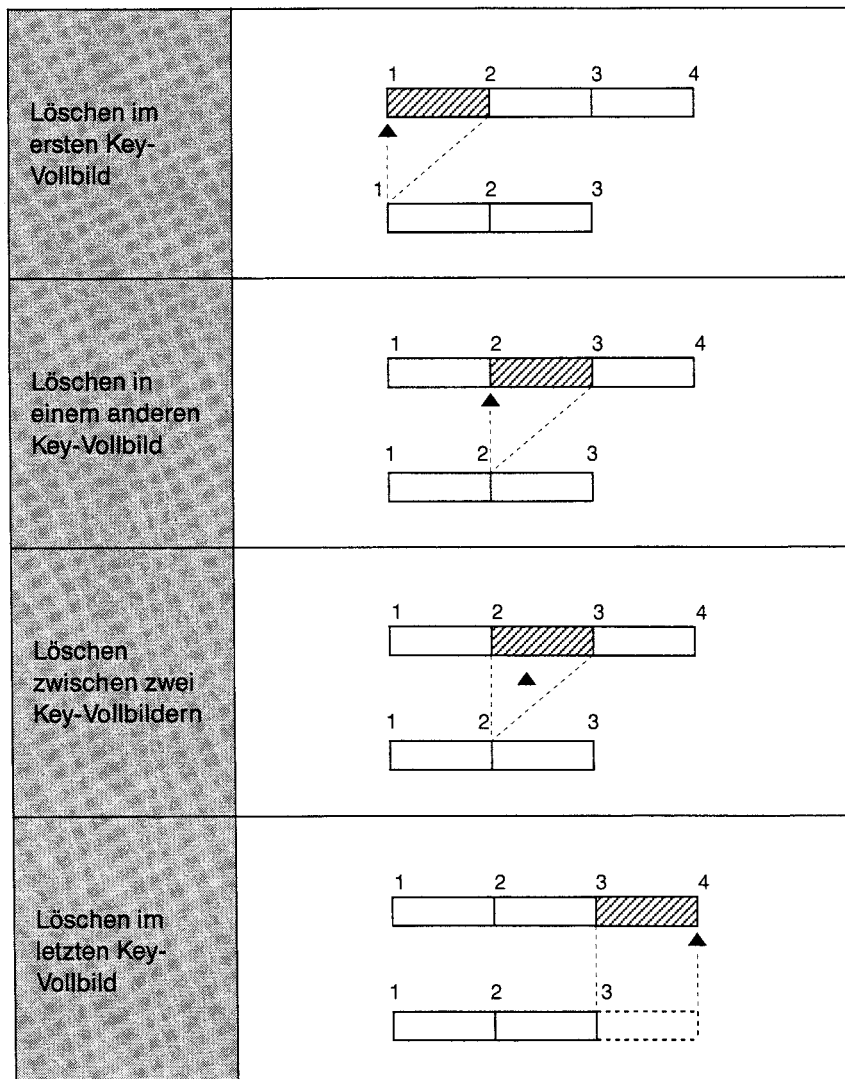
- Wenn der Effekt in einem Key-Vollbild gestoppt wurde und ein neues Key-Vollbild eingefügt wird, erhöht sich die Effektdauer um die Dauer des neuen Key-Vollbilds.
- Wenn der Effekt zwischen zwei Key-Vollbildern gestoppt wurde und ein neues Key-Vollbild eingefügt wird, bleibt die Effektdauer unverändert.



Zusammenhang zwischen Einfüge-Position und Änderung der Effektdauer

Änderung der Effektdauer durch Löschen eines Key-Vollbilds

Beim Löschen eines Key-Vollbilds wird die Effektdauer ungeachtet der tatsächlichen Position des Effekts stets um den entsprechenden Zeitwert verkürzt.



Zusammenhang zwischen Lösch-Position und Änderung der Effektdauer

Einstellen der Verzögerung

Die Verzögerung, d. h. das Zeitintervall, das zwischen der Operation zum Ausführen eines Effekts und dem eigentlichen Start des Effekts verstreicht, kann auf einen beliebigen Wert eingestellt werden.

Einstellen der Verzögerungszeit

- 1** Drücken Sie die Taste F4 (Delay) im RUN CTRL-Menü.
- 2** Geben Sie den gewünschten Zeitwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Ausführen eines Effekts mit variabler Geschwindigkeit

Die Ausführungs-Geschwindigkeit eines Effekts beeinflusst lediglich die Zeitdauer der Effektausführung. Der vom Effekt produzierte Weg wird davon nicht beeinflusst.

Im Gegensatz dazu beeinflussen die Einstellungen von Key-Vollbild-Dauer und Effektdauer den vom Effekt produzierten Weg.

Einstellen der Effekt-Geschwindigkeit

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Speed) im RUN CTRL-Menü.
- 2** Geben Sie den gewünschten Geschwindigkeitswert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen des Wegtyps

Während der Ausführung eines Effekts wird eine Interpolation zwischen den einzelnen Key-Vollbildern ausgeführt. Die folgenden Einstellungen bestimmen die Art und Weise, wie sich die das Bild definierenden Komponenten in den interpolierten Bildern ändern.

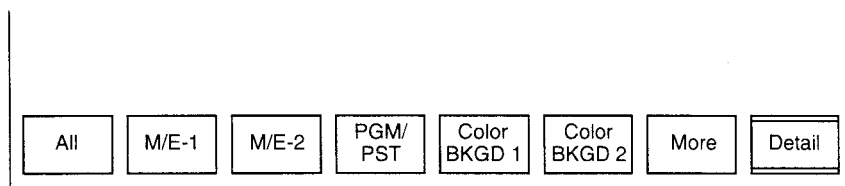
Wegtypen der Schalteinheit

Mit den folgenden Operationen werden Einstellungen im Zusammenhang mit der Interpolation für den Schalteinheit-Kanal vorgenommen.

Nehmen Sie diese Einstellungen im SWITCH PATH-Menü vor.

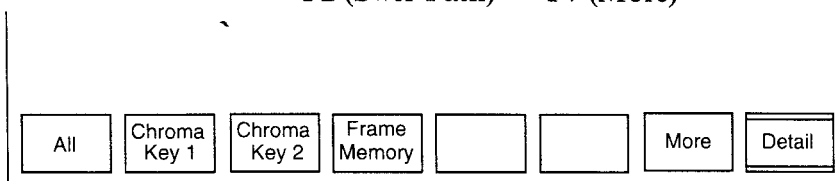
Drücken Sie die Taste F2 (Swr Path) im RUN CTRL-Menü. Das SWITCHER PATH-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) → F2 (Swr Path)



Dieses Menü besitzt die unten gezeigte zweite Gruppe von bedienerdefinierbaren Tasten. Drücken Sie die Taste F7 (More), um zwischen den beiden Tastengruppen umzuschalten.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) →
F2 (Swr Path) → F7 (More)



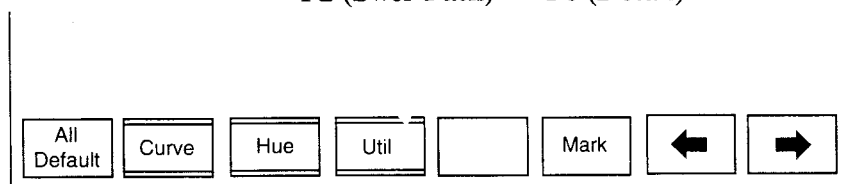
Einstellen des Schalteinheit-Wegtyps

Wählen Sie die Option, die geändert werden soll, und stellen Sie dann die Art und Weise (den Wegtyp) ein, in der sich die betreffende Option ändert.

- 1** Drücken Sie eine der Tasten F1 (All) bis F6 (COLOR BKGD 2) zur Wahl der Option, die geändert werden soll. Um die zweite Gruppe von bedienerdefinierbaren Tasten abzurufen, drücken Sie die Taste F7 (More). Danach können Sie eine der Tasten von F1 (All) bis F4 (Frame Memory) wählen.
Die gewählte bedienerdefinierbare Taste erscheint in Umkehr-Video.

- 2** Drücken Sie die Taste F8 (Detail).
Die folgenden bedienerdefinierbaren Tasten erscheinen.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) →
F2 (Swr Path) → F8 (Detail)



- 3** Drücken Sie die Taste F7 (←) oder F8 (→), um die Detail-Option anzufahren.
- 4** Drücken Sie die Taste F6 (Mark).
Die Option, auf der sich der Cursor befindet, wird zur Einstellung angewählt und erscheint in Umkehr-Video.
Bei jedem weiteren Drücken der Taste F6 wird abwechselnd zwischen Umkehr-Video und Normal-Video umgeschaltet.

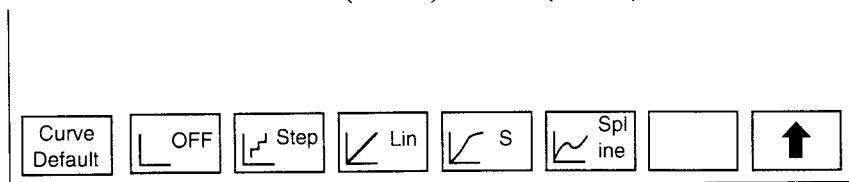
- 5** Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F3.
- F1 (All Default): Drücken Sie diese Taste zur Wahl des Standard-Wegtyps.
 - F2 (Curve): Drücken Sie diese Taste beim Einstellen eines Wegtyps für die Curve-Option (Kurve).
 - F3 (Hue): Drücken Sie diese Taste beim Einstellen eines Wegtyps für die Hue-Option (Farbton).
- Nach Drücken der Taste F2 oder F3 ändert sich die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten, und Sie können den entsprechenden Wegtyp wählen. Nähere Hinweise dazu finden Sie im folgenden Abschnitt, „Kurven-Wegtypen“, sowie unter „Farbton-Wegtypen“ auf Seite 7-30.
- Wenn Sie in einem dieser beiden Menüs die Taste F8 (↑) drücken, erscheint wieder das vorige Menü.

Wiederholen Sie Schritt **1** bis **5**, um alle Optionen und ihre Wegtypen wunschgemäß einzustellen.

Kurven-Wegtypen

Nach Drücken der Taste F2 (Curve) in Schritt 5 des unter „Einstellen des Schalteinheit-Wegtyps“ auf Seite 7-27 beschriebenen Bedienungsverfahrens erscheint die folgende Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) → F2 (Swr Path) → F8 (Detail) → F2 (Curve)



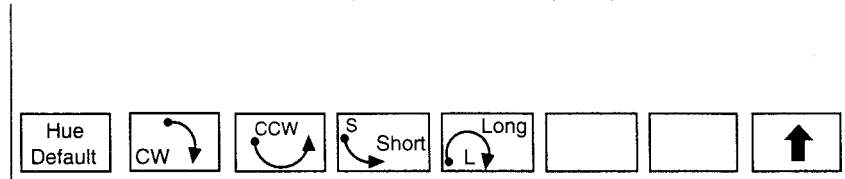
Jede bedienerdefinierbare Taste kennzeichnet einen der folgenden Wegtypen.

- F1 (Curve Default): Der Weg richtet sich nach den Standardwerten.
- F2 (OFF): Keine Änderungen im Verlauf des Effekts.
- F3 (Step): Die Parameterwerte werden in jedem Key-Vollbild schrittweise geändert. Dies bedeutet, daß im Intervall zwischen zwei Key-Vollbildern keine Interpolation stattfindet.
- F4 (Linear): Eine lineare Interpolation wird zwischen den Key-Vollbildern ausgeführt. Dadurch wird die Geschwindigkeit der Bewegung konstant gehalten.
- F5 (S-Curve): Eine lineare Interpolation wird zwischen den Key-Vollbildern ausgeführt, jedoch mit einer Beschleunigung und Verzögerung um jedes Key-Vollbild herum, so daß die maximale Geschwindigkeit in der Mitte zwischen zwei Key-Vollbildern erzielt wird.
- F6 (Spline): Eine Splinekurve wird verwendet, um eine gleichmäßige Interpolation zu erzielen. Verwenden Sie die drei Regler, um die Spline-Parameter wie folgt einzustellen.
 - Regler 1 dient zur Spannungs-Einstellung.
 - Regler 2 dient zur Neigungs-Einstellung.
 - Regler 3 dient zur Kontinuitäts-Einstellung.

Farbton-Wegtypen

Nach Drücken der Taste F3 (Hue) in Schritt 5 des unter „Einstellen des Schalteinheit-Wegtyps“ auf Seite 7-27 beschriebenen Bedienungsverfahrens erscheint die folgende Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) → F2 (Swer Path) → F8 (Detail) → F3 (Hue)



Jede bedienerdefinierbare Taste kennzeichnet einen der folgenden Wegtypen.

- F1 (Curve Default): Die Änderung richtet sich nach den Standardwerten.
- F2 (CW): Der Farbton wird bei Beobachtung auf einem Vektorskop im Uhrzeigersinn gedreht.
- F3 (CCW): Der Farbton wird bei Beobachtung auf einem Vektorskop im Gegenuhrzeigersinn gedreht.
- F4 (Short): Die Änderung des Farbtons folgt dem kürzesten Weg.
- F5 (Long): Die Änderung des Farbtons erfolgt mit dem maximalen Betrag. Wenn die Farbton-Änderung von einem Key-Vollbild zum nächsten Null beträgt, erfolgt eine Drehung im Uhrzeigersinn um 360°.

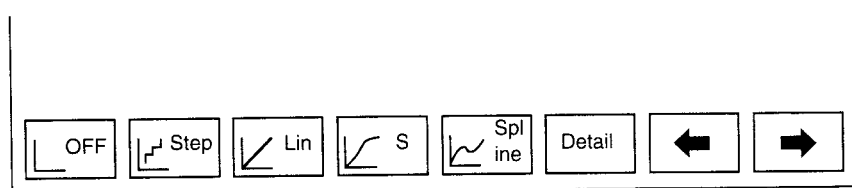
Wegtypen beim Digital-Multi-Effektor DME-5000

Mit den folgenden Operationen werden Einstellungen im Zusammenhang mit der Interpolation für den DME-Kanal vorgenommen.

Nehmen Sie diese Einstellungen im DME PATH-Menü vor.

Drücken Sie die Taste F3 (DME Path) im RUN CTRL-Menü.
Das DME PATH-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) → F3 (DME Path)



Einstellen des DME-Wegtyps

Wählen Sie die Option, die geändert werden soll, und stellen Sie dann die Art und Weise (den Wegtyp) ein, in der sich die betreffende Option ändert.

1 Drücken Sie die Taste F7 (←) oder F8 (→), um die Option anzufahren, die geändert werden soll.
Wenn Sie die Taste F6 (Detail) drücken, können Sie eine detailliertere Option anwählen.

2 Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F5 zur Wahl des Wegtyps für die betreffende Option. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten kennzeichnet die unten aufgeführten fünf Wegtypen. Da für verschiedene Optionen unterschiedliche Wegtypen eingestellt werden, richtet sich die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ebenfalls nach der gewählten Option.

F1 (OFF): Keine Änderungen im Verlauf des Effekts. Jeder beliebige Weg kann gewählt werden, doch können Sie den Joystick nicht verwenden.

F2 (Step): Die Parameterwerte werden in jedem Key-Vollbild schrittweise geändert. Dies bedeutet, daß im Intervall zwischen zwei Key-Vollbildern keine Interpolation stattfindet.

- F3 (Linear): Eine lineare Interpolation wird zwischen den Key-Vollbildern ausgeführt. Dadurch wird die Geschwindigkeit der Bewegung konstant gehalten.
- F4 (S-Curve): Eine lineare Interpolation wird zwischen den Key-Vollbildern ausgeführt, jedoch mit einer Beschleunigung und Verzögerung um jedes Key-Vollbild herum, so daß die maximale Geschwindigkeit in der Mitte zwischen zwei Key-Vollbildern erzielt wird.
- F5 (Spline): Eine Splinekurve wird verwendet, um eine gleichmäßige Interpolation zu erzielen. Verwenden Sie die drei Regler, um die Spline-Parameter wie folgt einzustellen.
- Regler 1 dient zur Spannungs-Einstellung.
 - Regler 2 dient zur Neigungs-Einstellung.
 - Regler 3 dient zur Kontinuitäts-Einstellung.

Nach Wahl der MATTE-Option stehen die folgenden vier Farbton-Wegtypen zur Auswahl. Drücken Sie die Taste F5 (Hue) und wählen Sie einen Wegtyp.

- F1 (CW): Der Farbton wird bei Beobachtung auf einem Vektorskop im Uhrzeigersinn gedreht.
- F2 (CCW): Der Farbton wird bei Beobachtung auf einem Vektorskop im Gegenuhrzeigersinn gedreht.
- F3 (Short): Die Änderung des Farbtons folgt dem kürzesten Weg.
- F4 (Long): Die Änderung des Farbtons erfolgt mit dem maximalen Betrag. Wenn die Farbton-Änderung von einem Key-Vollbild zum nächsten Null beträgt, erfolgt eine Drehung im Uhrzeigersinn um 360°.

Wiederholen Sie Schritt **1** und **2**, um alle Optionen und ihre Wegtypen wunschgemäß einzustellen.

Ausführen von Effekten

Sie können die von Ihnen erzeugten Effekte entweder über den Fading-Regler oder die RUN-Taste im Menüsteuer-Block ausführen. Außerdem besteht die Möglichkeit, Effekte durch Übertragung des RUN-Befehls von einem angeschlossenen externen Gerät ausführen zu lassen.

Der Verlauf des Effekts wird mit dem Effekt-Indikator links neben dem Fading-Regler angezeigt. Sie können den Verlauf des Effekts auch mit Hilfe des Key-Vollbild-Zeigers überwachen, der in den Effekt-Informationen (im Zusammenfassungs- oder Region-Modus) in der Menüanzeige erscheint.

Beim Ausführen eines Effektes kann dieser mit zwei zusätzlichen Attributen versehen werden: Eingangssignalhalt- und Schleifen-Attribut. Nähere Hinweise dazu finden Sie unter „Ausführungsattribute eines Effektes“ auf Seite 7-36.

Gebrauch des Fading-Reglers (manueller Betrieb)

Sie können den Fading-Regler im manuellen Betrieb verwenden, um einen Effekt auszuführen.

Ausführen eines vollständigen Effekts

Bewegen Sie den Fading-Regler von einer Endlage in die andere.

Stoppen und Fortsetzen eines Effekts

Halten Sie den Fading-Regler an der gewünschten Stelle auf dem Weg von einer Endlage zur anderen an. Um die Ausführung des Effekts fortzusetzen, bewegen Sie den Fading-Regler weiter in der gleichen Richtung. Wenn Sie den Fading-Regler in entgegengesetzter Richtung bewegen, wird der Effekt rückläufig ausgeführt.

Tasten-Operationen (Automatikbetrieb)

Sie können die Tasten der Key-Vollbild-Steuer-Gruppe verwenden, um den Effekt automatisch ausführen zu lassen.

Ausführen eines vollständigen Effekts

Drücken Sie die RUN-Taste, wonach der gesamte Effekt ausgeführt wird.

Stoppen und Fortsetzen eines Effekts

Wenn Sie die RUN-Taste erneut drücken, wird die Ausführung des Effekts gestoppt. Um den Effekt fortzusetzen, drücken Sie die RUN-Taste erneut.

Ausführen eines Effekts in Rückwärtsrichtung

- 1** Drücken Sie die REV-Taste; die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die RUN-Taste oder bewegen Sie den Fading-Regler. Der Effekt wird rückläufig ausgeführt.

Ausführen eines Effekts bis zum nächsten Key-Vollbild

Wenn eine detaillierte Überprüfung des Effekts zwischen zwei Key-Vollbildern gewünscht wird, können Sie den Effekt von der aktuellen Position bis zum nächsten Key-Vollbild ausführen.

- 1** Drücken Sie die STOP NEXT KF-Taste; die Funktion wird aktiviert.
- 2** Drücken Sie die RUN-Taste oder bewegen Sie den Fading-Regler, um den Effekt auszuführen.

Zurückführen des Effekts auf das erste Key-Vollbild

Drücken Sie die REWIND-Taste.

Kombinierte Operationen von RUN-Taste und Fading-Regler

Sie können eine Kombination von Operationen der RUN-Taste und des Fading-Reglers verwenden, um einen Effekt auszuführen.

Gebrauch des Fading-Reglers im Automatikbetrieb

Wenn ein Effekt mit der RUN-Taste ausgelöst wurde und Sie den Fading-Regler bewegen, während der Effekt abläuft, schaltet das System in dem Moment von Automatikbetrieb auf manuellen Betrieb, in dem die Stellung des Fading-Reglers mit der momentanen Position des Effekts übereinstimmt, und die RUN-Taste erlischt. Danach wird der Effekt über den Fading-Regler gesteuert.

Umschalten auf Automatikbetrieb bei Gebrauch des Fading-Reglers

Wenn Sie den Fading-Regler zwischen den beiden Endlagen anhalten, kann die Ausführung des Effekts durch Drücken der RUN-Taste fortgesetzt werden. Die Einstellung der Effektdauer wird der Restzeit des Effekts angepaßt. Wenn der Fading-Regler z. B. bei Einstellung auf 100 Vollbilder um einen Betrag bewegt wurde, der 25 Vollbildern entspricht, so wird der Rest des Effekts im Automatikbetrieb mit einer Dauer von 75 Vollbildern ausgeführt.

Zur Beachtung

Wenn sich der Fading-Regler nach Beenden des Effekts noch in einer Stellung zwischen den beiden Endlagen befindet, so ist er nicht mehr mit dem Effekt synchronisiert. In einem solchen Fall leuchten alle Leuchtdioden der Effekt-Anzeige entweder auf oder erlöschen, und in diesem Zustand hat der Fading-Regler keine Wirkung auf den Effektzustand. Bevor Sie den Fading-Regler erneut verwenden können, müssen Sie ihn in eine der beiden Endlagen bringen.

Ausführungsattribute eines Effektes

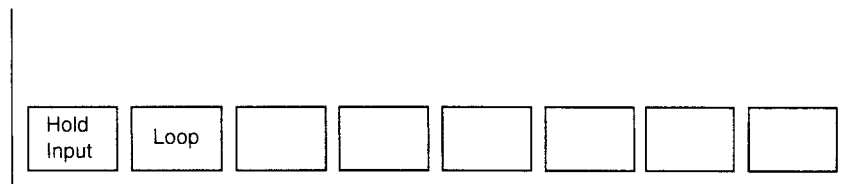
Die folgenden Attribute können einem Effekt hinzugefügt werden, um seine Ausführung zu beeinflussen.

- Eingangssignalhalt-Attribut: Selbst während der Ausführung des Effekts werden Video-Eingangssignal und Key-Signal im Zustand gehalten, der vor der Ausführung des Effekts aktiviert war.
- Schleifen-Attribut: Die Ausführung des Effekts wird in einer endlosen Schleife ständig wiederholt.

Diese Einstellungen werden im RUN CTRL ATTRIBUTE-Menü vorgenommen.

Drücken Sie die Taste F7 (Attrib) im RUN CTRL-Menü.
Das RUN CTRL ATTRIBUTE-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F6 (Run Ctrl) → F7 (Attrib)



Hinzufügen des Eingangssignalhalt-Attributs

Drücken Sie die Taste F1 (Hold Input); die Funktion wird aktiviert.

Aktivieren des Schleifen-Effekts

Drücken Sie die Taste F2 (Loop); die Funktion wird aktiviert.

Effekt-Informationsanzeige

Die EFFECT-Menüanzeige enthält Informationen über den momentan abgerufenen Effekt. Sie können zwischen drei Anzeigeformaten wählen.

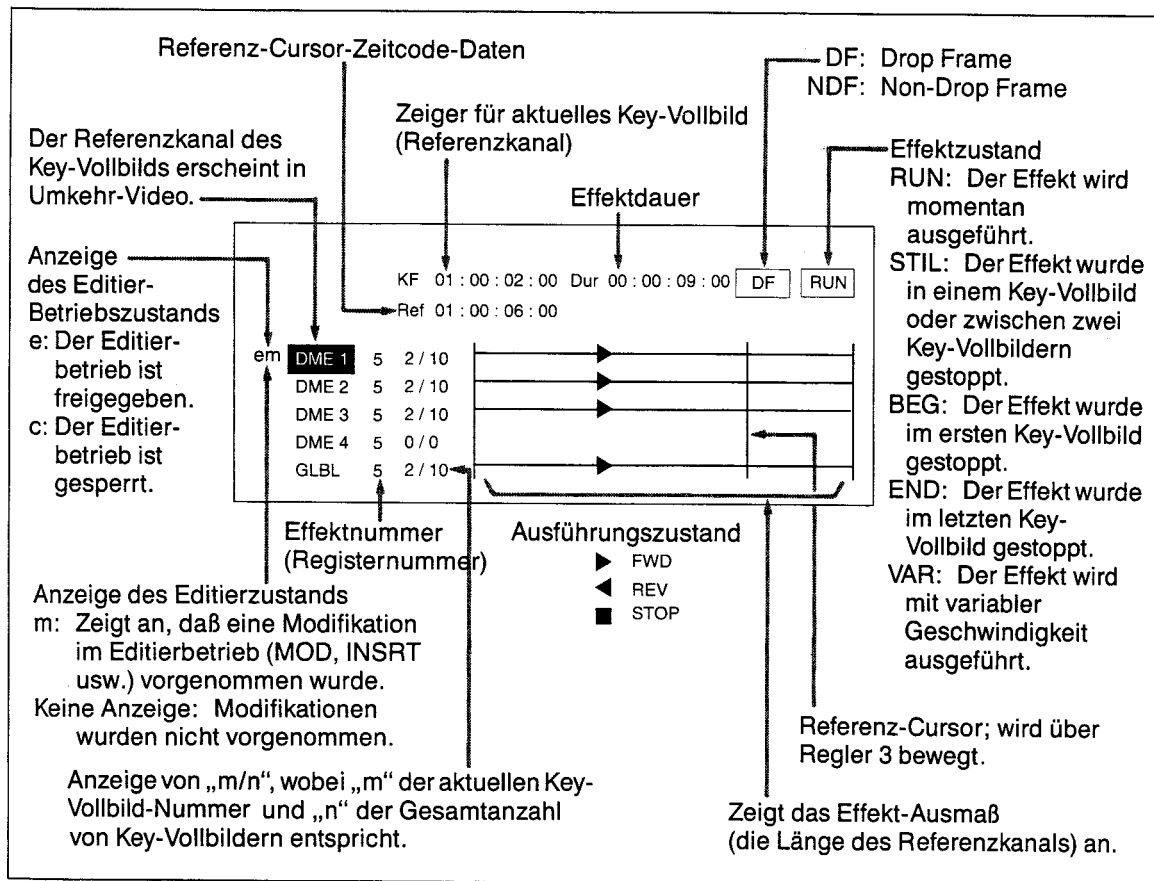
Anzeigemodi

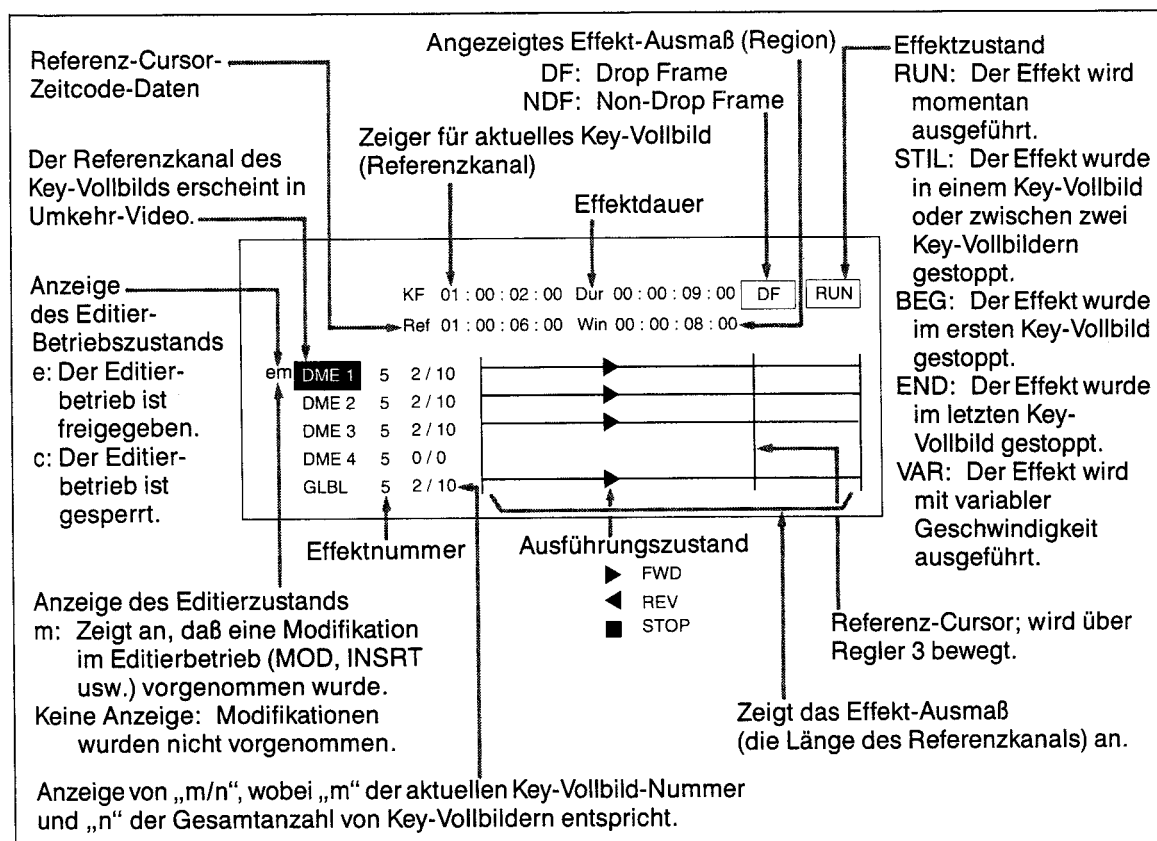
Zur Anzeige der Effekt-Informationen stehen drei Modi zur Verfügung; wählen Sie den jeweils benötigten Modus wie folgt.

- **Zusammenfassung:** Eine graphische Darstellung des Gesamtzustands des auf dem aktuellen Kanal abgerufenen Effekts.
- **Region:** Eine graphische Darstellung eines Teils des auf dem aktuellen Kanal abgerufenen Effekts, die den Zustand an einem Zeitpunkt zeigt, der über den Referenz-Cursor bestimmt wird. Bei Effekten mit langer Dauer ist dieser Modus sehr praktisch, wenn Sie die Details in einem Abschnitt des Effekts überprüfen wollen.
- **Detail:** Detaillierte Informationen werden für den Effekt auf einem bestimmten Kanal angezeigt, einschließlich der Zeitcode-Daten jedes Key-Vollbilds.

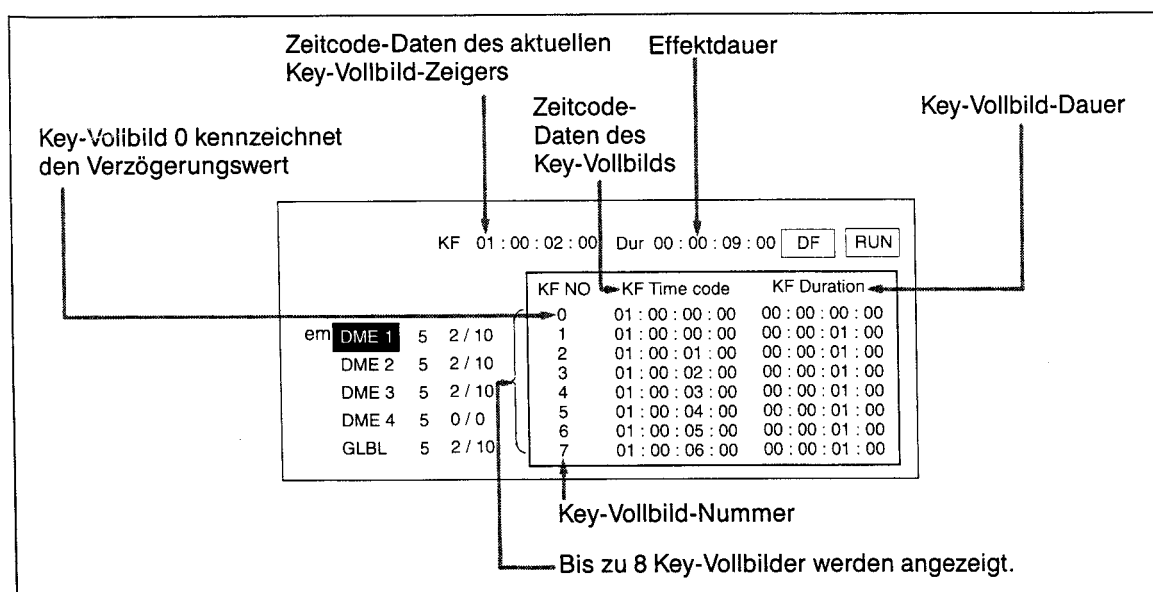
Die folgenden Abbildungen zeigen die drei verschiedenen Anzeigemodi.

Key-Vollbild-Operationen





Effekt-Informationsanzeige im Region-Modus



Effekt-Informationsanzeige im Detail-Modus

Wählen des Anzeigemodus

Diese Operation dient zum Wählen des Anzeigemodus der Effekt-Informationen. Sie wird im SHOW-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F7 (Show) im EFFECT-Menü.
Das SHOW-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F7 (Show)

Summary	Region	Detail					Ref CH
---------	--------	--------	--	--	--	--	--------

Wählen des Zusammenfassungs-Modus

Drücken Sie die Taste F1 (Sum).

Wählen des Region-Modus

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Region).
- 2** Stellen Sie an den Reglern die folgenden Parameter ein.
 - Regler 1 justiert die Effekt-Region, die angezeigt werden soll.
 - Regler 3 justiert die Position des Referenz-Cursors.

Wählen des Detail-Modus

- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Detail).
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (Ref CH) und wählen Sie den Kanal, der angezeigt werden soll.

Key-Vollbild-Hilfsfunktionen

Mit Hilfe der Key-Vollbild-Hilfsfunktionen können Sie Verwaltungs-Operationen an den in Registern abgelegten Effekten ausführen, z. B. um diese zu kopieren oder zu verschieben. Acht verschiedene Hilfsfunktionen stehen zur Verfügung; bitte beachten Sie jedoch, daß die mit einem Sternchen gekennzeichneten Funktionen nur für eine Schalteinheit oder einen einzigen Digital-Multi-Effektor DME-5000 wirksam sind.

- Kopieren von einem Register zu einem anderen*.
- Kopieren von einem Kanal auf einen anderen.
- Verschieben des Inhalts eines Registers*.
- Austauschen des Inhalts zweier Register*.
- Hinzufügen zum Inhalt eines Registers*.
- Löschen des Inhalts eines Registers.
- Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes eines Registers.
- Benennen eines Registers.

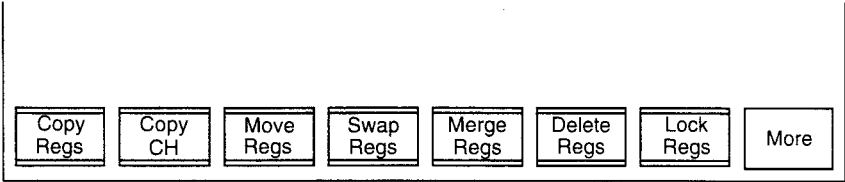
Hinweise

- Wenn der Inhalt eines Registers auf ein neues Register verschoben wird, bleibt das ursprüngliche Register leer.
- Wenn das Zielregister eines Verschiebungs- oder Kopiervorgangs bereits Effektdaten enthält, so werden diese Daten überschrieben.

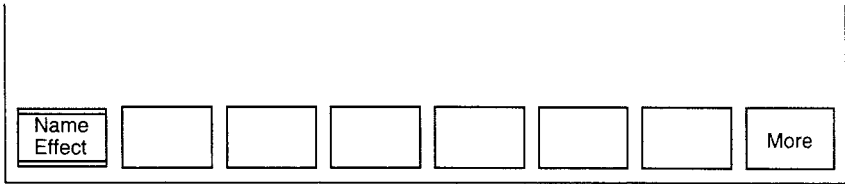
Die Hilfsfunktionen werden im UTILITY-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F8 (Utility) im EFFECT-Menü.
Das UTILITY-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility)



Dieses Menü besitzt die unten gezeigte zweite Gruppe von bedienerdefinierbaren Tasten.
Drücken Sie die Taste F8 (More), um zwischen den beiden Tastengruppen umzuschalten.



Im UTILITY-Menü wird außerdem ein Verzeichnis der Register angezeigt, in denen die Effekte auf dem Referenzkanal abgelegt sind.
Die folgenden Abschnitte liefern detaillierte Informationen über die einzelnen Hilfsfunktionen.

Kopieren von einem Register zu einem anderen

Innerhalb einer Schalteinheit oder eines einzigen Digital-Multi-Effektors DME-5000 kann ein Effekt von einem Register auf ein anderes kopiert werden. Der Kopiervorgang kann auch an einem Block von aufeinanderfolgenden Registern in einer einzigen Operation ausgeführt werden.

Diese Operation wird im COPY REGISTERS-Menü ausgeführt. (Im folgenden Beispiel wird das Kopieren des Inhalts von Register 10 bis 20 auf Register 30 bis 40 beschrieben.)

- 1 Drücken Sie die Taste F1 (Copy Regs) im UTILITY-Menü. Das COPY REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F1 (Copy Regs)

Source :		Dest :					
Exec	Source	Dest					

- 2 Drücken Sie die Taste F2 (Source). Die folgende Aufforderung erscheint im Pop-up-Menü:

Block Start:

- 3 Geben Sie die Nummer des ersten zu kopierenden Registers über die Numerik-Tastatur ein. Das Pop-up-Menü erscheint erneut mit der folgenden Aufforderung:

Block End:

- 4** Um einen Block von mehreren Registern zu kopieren, geben Sie die Nummer des letzten zu kopierenden Registers über die Numerik-Tastatur ein. Soll nur ein Register kopiert werden, ist keine Eingabe erforderlich.
Der gewählte Registerblock wird wie folgt angezeigt:

Source: 10-20

- 5** Drücken Sie die Taste F3 (Dest).
Die folgende Aufforderung erscheint im Pop-up-Menü:

Block Start:

- 6** Geben Sie die Nummer des Zielregisters über die Numerik-Tastatur ein. Um einen Block von mehreren Registern zu kopieren, geben Sie die Nummer des ersten Zielregisters über die Numerik-Tastatur ein. Der gewählte Block von Zielregistern wird wie folgt angezeigt:

Dest: 30-40

- 7** Drücken Sie die Taste F1 (Exec), um den Kopiervorgang einzuleiten.

Kopieren von einem Kanal auf einen anderen

Der gesamte Inhalt aller Register eines Digital-Multi-Effektors DME-5000 kann in den Speicher eines zweiten Geräts kopiert werden.

Diese Operationen werden im COPY CH-Menü ausgeführt.
(Im folgenden Beispiel wird das Kopieren der Register von Kanal 1 auf Kanal 2 beschrieben.)

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Copy CH) im UTILITY-Menü.
Das COPY CH-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F2 (Copy CH)

Source :		Dest :					
Exec	Source CH	Dest CH					

- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Source CH).
- 3** Geben Sie die Nummer des zu kopierenden Kanals über die Numerik-Tastatur ein.
Der zu kopierende Kanal wird wie folgt angezeigt:

Source: 1

- 4** Drücken Sie die Taste F3 (Dest CH).
- 5** Geben Sie die Nummer des Zielkanals über die Numerik-Tastatur ein.
Der Zielkanal wird wie folgt angezeigt:

Dest: 2

- 6** Drücken Sie die Taste F1 (Exec), um den Kopiervorgang einzuleiten.

Verschieben des Inhalts eines Registers

Innerhalb einer Schalteinheit oder eines Digital-Multi-Effektors DME-5000 können Effekte von einem Register auf ein anderes verschoben werden. Der Verschiebevorgang kann auch an einem Block von aufeinanderfolgenden Registern in einer einzigen Operation ausgeführt werden.

Die Arbeitsweise dieser Funktion kann auch als Neunummerieren von Registern betrachtet werden.

Diese Operationen werden im MOVE REGISTERS-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F3 (Move Regs) im UTILITY-Menü. Das MOVE REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F3 (Move Regs)

Source :		Dest :					
Exec	Source	Dest					

Von Bedienungsschritt **2** an führen Sie das unter „Kopieren von einem Register zu einem anderen“ auf Seite 7-43 beschriebene Verfahren aus.

Zur Beachtung

Nach dem Verschieben des Inhalts von Registern bleiben die Quellregister leer. Falls in den Zielregistern bereits Effektdaten abgelegt sind, werden diese überschrieben.

Austauschen des Inhalts zweier Register

Innerhalb einer Schalteinheit oder eines Digital-Multi-Effektors DME-5000 kann der Inhalt von zwei Registern ausgetauscht werden. Der Austauschvorgang kann auch an zwei Blöcken von aufeinanderfolgenden Registern in einer einzigen Operation ausgeführt werden.

Diese Operationen werden im SWAP REGISTERS-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F4 (Swap Regs) im UTILITY-Menü.
Das SWAP REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F4 (Swap Regs)

Source :		Dest :					
Exec	Source	Dest					

Von Bedienungsschritt **2** an führen Sie das unter „Kopieren von einem Register zu einem anderen“ auf Seite 7-43 beschriebene Verfahren aus.

Zur Beachtung

Achten Sie beim Vorgeben von Registerblöcken, deren Inhalt ausgetauscht werden soll, darauf, daß das gleiche Register nicht in beiden Blöcken enthalten ist.

Hinzufügen zum Inhalt eines Registers

Der in einem Register abgelegte Effekt kann an das Ende der Effektdaten des momentan abgerufenen Registers angefügt werden.

Diese Operationen werden im MERGE REGISTERS-Menü ausgeführt.

(Im folgenden Beispiel wird das Anfügen des Effekts in Register 10 an das Ende des aktuellen Effekts beschrieben.)

- 1** Drücken Sie die Taste F5 (Merge Regs) im UTILITY-Menü. Das MERGE REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F5 (Merge Regs)

Source :							
Exec	Source						

- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Source).

- 3** Geben Sie die Nummer des hinzuzufügenden Registers über die Numerik-Tastatur ein.
Das eingegebene Register wird wie folgt angezeigt:

Source: 10

- 4** Drücken Sie die Taste F1 (Exec).
Danach wird der Effekt des Quellregisters an das Ende der Effektdaten im momentan abgerufenen Register angefügt.

Löschen des Inhalts eines Registers

Der Inhalt eines vorgegebenen Registers kann gelöscht werden. Innerhalb einer Schalteinheit oder eines Digital-Multi-Effektors DME-5000 kann der Löschvorgang auch an allen Registern oder an einem Block von aufeinanderfolgenden Registern in einer einzigen Operation ausgeführt werden. Diese Operationen werden im DELETE REGISTERS-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F6 (Delete Regs) im UTILITY-Menü. Das DELETE REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F6 (Delete Regs)

Source :							
Exec	Delete Block	Delete All					

Löschen des Inhalts aller Register

- 1 Drücken Sie die Taste F3 (Delete All). Die folgende Meldung erscheint, um anzuzeigen, daß beim Ausführen alle Register gelöscht werden:

Source: All

- 2 Drücken Sie die Taste F1 (Exec). Damit wird der Inhalt aller Register gelöscht.

Löschen des Inhalts eines bestimmten Registers oder Registerblocks

(Im folgenden Beispiel wird das Löschen des Blocks von Register 10 bis 20 beschrieben.)

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Delete Block) im DELETE REGISTERS-Menü.
Die folgende Aufforderung erscheint im Pop-up-Menü:

Block Start:

- 2** Geben Sie die Nummer des ersten zu löschenden Registers über die Numerik-Tastatur ein.
Das Pop-up-Menü erscheint erneut mit der folgenden Aufforderung:

Block End:

- 3** Um einen Block von mehreren Registern zu löschen, geben Sie die Nummer des letzten zu löschenden Registers über die Numerik-Tastatur ein. Soll nur ein Register gelöscht werden, ist keine Eingabe erforderlich.
Der gewählte Registerblock wird wie folgt angezeigt:

Source: 10-20

- 4** Drücken Sie die Taste F1 (Exec).
Damit wird der Inhalt der/des gewählten Register(s) gelöscht.

Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes eines Registers

Innerhalb einer Schalteinheit oder eines Digital-Multi-Effektors DME-5000 kann dieser Vorgang an allen Registern oder an einem Block von aufeinanderfolgenden Registern in einer einzigen Operation ausgeführt werden.
Diese Operationen werden im LOCK REGISTERS-Menü ausgeführt.

Drücken Sie die Taste F7 (Lock Regs) im UTILITY-Menü.
Das LOCK REGISTERS-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F7 (Lock Regs)

Source :							
Exec	Lock Block	Lock All	Lock Unlock				

Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes aller Register

- 1 Drücken Sie die Taste F3 (Lock All).
Die folgende Meldung erscheint, um anzuzeigen, daß dieser Vorgang an allen Registern ausgeführt wird:

Source: All

- 2 Drücken Sie die Taste F4 (Lock Unlock), um den Schreibschutz einzuschalten (Lock) oder auszuschalten (Unlock).
- 3 Drücken Sie die Taste F1 (Exec).
Damit wird der Schreibschutz aller Register ein- bzw. ausgeschaltet.

Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes eines bestimmten Registers oder Registerblocks

(Im folgenden Beispiel wird die Einstellung für den Block von Register 10 bis 20 beschrieben.)

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Lock Block).
Die folgende Aufforderung erscheint im Pop-up-Menü:

Block Start:

- 2** Geben Sie die Nummer des ersten Registers, für das die Einstellung vorgenommen werden soll, über die Numerik-Tastatur ein.
Das Pop-up-Menü erscheint erneut mit der folgenden Aufforderung:

Block End:

- 3** Um die Einstellung für einen Block von mehreren Registern vorzunehmen, geben Sie die Nummer des letzten Registers, für das die betreffende Einstellung gelten soll, über die Numerik-Tastatur ein. Soll die Einstellung nur ein Register betreffen, ist keine Eingabe erforderlich.
Der gewählte Registerblock wird wie folgt angezeigt:

Source: 10-20

- 4** Drücken Sie die Taste F4 (Lock Unlock), um den Schreibschutz einzuschalten (Lock) oder auszuschalten (Unlock).
- 5** Drücken Sie die Taste F1 (Exec).
Damit wird der Schreibschutz der/des gewählten Register(s) ein- bzw. ausgeschaltet.

Benennen eines Registers

Dem momentan abgerufenen Register kann ein aus bis zu acht Zeichen bestehender Name zugewiesen werden.

Diese Operation wird im NAME EFFECT-Menü ausgeführt.

- 1** Drücken Sie die Taste F8 (More) im UTILITY-Menü.
Die bedienerdefinierbare Taste „Name Effect“ erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F8 (More)

Name Effect							More
----------------	--	--	--	--	--	--	------

- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Name Effect).
Das NAME EFFECT-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: KF → F8 (Utility) → F8 (More) →
F1 (Name Effect)

Enter					Clear	Back Space	Select
-------	--	--	--	--	-------	---------------	--------

- 3** Drehen Sie Regler 3, um das erste Zeichen des Namens zu wählen.
- 4** Drücken Sie die Taste F8 (Select), um die Eingabe des Zeichens zu bestätigen.
Mit den Tasten F6 (Clear) und F7 (Back Space) können Sie die eingegebenen Zeichen wunschgemäß korrigieren.
Wiederholen Sie Schritt **3** und **4**, um die restlichen Zeichen (maximal acht) des Namens einzugeben.
- 5** Drücken Sie die Taste F1 (Enter).
Damit wird der momentan angezeigte Name bestätigt.

Kapitel 8

Floppy-Disk-Operationen

Überblick über die Floppy-Disk-Operationen	8-1
Datei-Operationen.....	8-10
Floppy-Disk-Hilfsfunktionen	8-15

Floppy-Disk-Operationen

Dieses Kapitel beschreibt die Bedienungsverfahren zum Sichern und Abrufen von Daten mit Hilfe des am Steuerpult angeschlossenen Floppy-Disk-Laufwerks.

Überblick über die Floppy-Disk-Operationen

Das am Steuerpult angeschlossene Floppy-Disk-Laufwerk kann verwendet werden, um Daten in den Speicherregistern der Schalteinheit oder des Digital-Multi-Effektors DME-5000 auf einer Floppy-Disk zu sichern.

Das Laufwerk arbeitet mit 3,5-Zoll-Floppy-Disks im Format 2HD.

Die folgenden entweder an der Schalteinheit oder am Digital-Multi-Effektor DME-5000 erzeugten Daten-Typen können auf Floppy-Disk gesichert werden:

- Schnappschuß-Daten
- Key-Vollbild-Effektdaten
- Grundeinstelldaten

Die folgenden sieben Floppy-Disk-Operationen stehen zur Verfügung. (Bitte beachten Sie, daß in diesem Kapitel der Ausdruck „Prozessor“ verwendet wird, um entweder die Schalteinheit oder den Digital-Multi-Effektor DME-5000 zu bezeichnen.)

Laden von Dateien: Das Einlesen von Daten der Floppy-Disk in den internen Speicher des Prozessors. Dabei wird der Inhalt einer Datei, deren Nummer vorgegeben wurde, in das Register mit der gleichen Nummer eingelesen.

Sichern von Dateien: Das Schreiben von Daten aus dem internen Speicher des Prozessors auf die Floppy-Disk. Der Inhalt eines Registers, dessen Nummer vorgegeben wurde, wird in die Datei mit der gleichen Nummer geschrieben.

Löschen von Dateien: Dateien können von der Floppy-Disk gelöscht werden.

Formatieren von Floppy-Disks*

* Leere Floppy-Disks müssen vor dem Gebrauch formatiert werden.

Kennzeichnen von Floppy-Disks: Jeder Floppy-Disk kann eine Kennzeichnung zugewiesen werden.

Benennen von Dateien: Jeder Datei kann ein eigener Dateiname zugewiesen werden.

Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes einer Datei

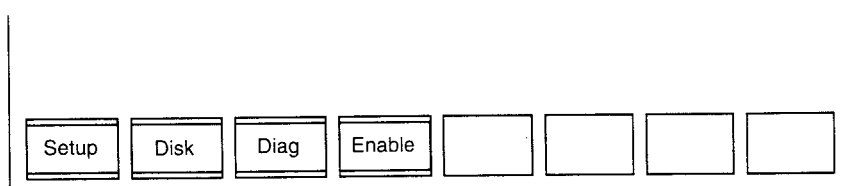
Die obigen Operationen können jeweils für die Schalteinheit, DME 1 bis DME 4 und die DME-Globalkanäle ausgeführt werden.

Bei den Kanälen können jedoch nur die Daten des betreffenden Kanals gesichert werden. Bei der folgenden Beschreibung wird davon ausgegangen, daß ein einziges Floppy-Disk-Laufwerk angeschlossen ist, doch ist ein Betrieb mit zwei Laufwerken möglich, wenn das gesondert erhältliche Floppy-Disk-Laufwerk BKDS-8050 angeschlossen wird.

Für Floppy-Disk-Operationen verwendete Menüs

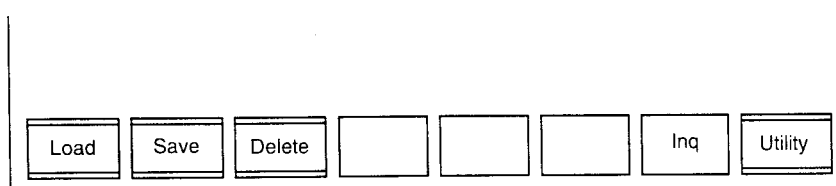
Alle Floppy-Disk-Operationen werden im DISK-Menü ausgeführt.

- 1** Drücken Sie die SET/DIAG-Taste der TOP MENU-Gruppe.
Das SETUP & DIAG-Menü erscheint.



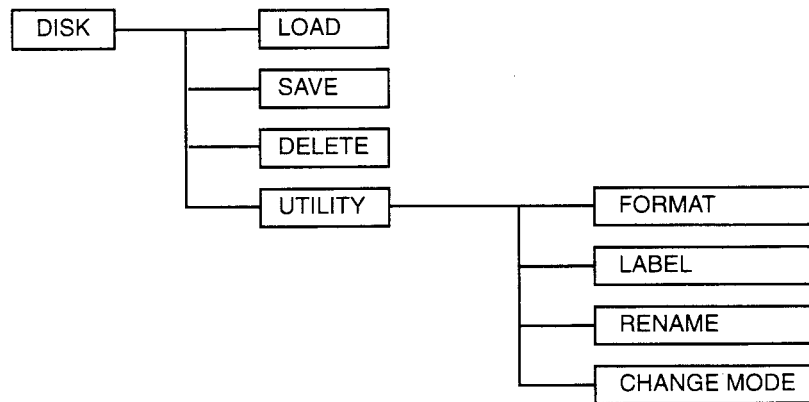
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Disk).
Das DISK-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F2 (Disk)



Floppy-Disk-Operationen

Alle für Floppy-Disk-Operationen verwendete Menüs bilden den in der folgenden Abbildung gezeigten Menü-Baum, bei dem das DISK-Menü das Hauptmenü bildet.



Die einzelnen Menüs werden in den folgenden Abschnitten der Reihe nach beschrieben.

Bestätigungsbetrieb

- Drücken Sie die Taste F7 (Inq) im DISK-Menü, um in den Bestätigungsbetrieb zu schalten; die Funktion wird aktiviert. Wenn Sie in diesem Zustand eine Taste drücken, um eine Datei zu laden oder zu sichern, erscheint eine Meldung, die eine Bestätigung anfordert, bevor die eigentliche Operation ausgeführt wird.
Nach Drücken der Taste zum Sichern einer Datei z. B. erscheint die folgende Meldung:

Do you want to save?

Die bedienerdefinierbaren Tasten „Yes“ (Ja) und „No“ (Nein) erscheinen ebenfalls. Wenn Sie jetzt die Taste „Yes“ drücken, wird die Operation ausgeführt.

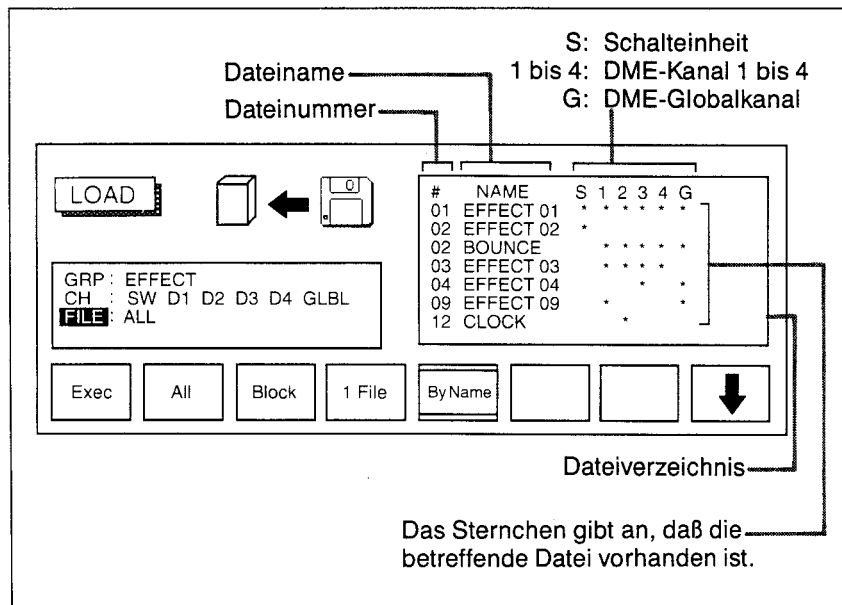
- Bei ausgeschalteter Taste F7 (Inq) erscheint keine Aufforderung zur Bestätigung, sondern die Lade- oder Sichern-Operation wird unmittelbar nach Drücken der betreffenden Taste ausgeführt.

Vorgeben von Dateien

Dateien für eine Lade- oder Sichern-Operation können entweder einzeln oder in Blöcken vorgegeben werden. Dazu bestehen zwei Möglichkeiten:

- Vorgabe der Dateinummer.
- Wahl der Datei im Dateiverzeichnis der Floppy-Disk.

Das Dateiverzeichnis der aktuellen Floppy-Disk erscheint wie nachstehend gezeigt in der Menüanzeige.



Beispiel der Anzeige eines Dateiverzeichnisses

Beim Sichern einer Datei steht das Verfahren zur Wahl der Datei im Dateiverzeichnis nicht zur Verfügung.

Im folgenden Abschnitt werden die Bedienungsschritte zum Vorgeben einer Datei erläutert, die den Operationen der Menüs LOAD, SAVE, DELETE, RENAME und CHANGE MODE gemeinsam sind. Die restlichen Bedienungsschritte jeder Operation werden in den betreffenden Abschnitten beschrieben.

Vorgeben der Dateinummer

Vorgeben eines Dateiblocks

- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Block).
Das Pop-up-Menü erscheint mit der folgenden Aufforderung:

Block Start:

- 2** Geben Sie die Nummer der ersten Datei des gewünschten Blocks über die Numerik-Tastatur ein.
Das Pop-up-Menü erscheint mit der folgenden Aufforderung:

Block End:

- 3** Geben Sie die Nummer der letzten Datei des gewünschten Blocks über die Numerik-Tastatur ein.

Vorgeben einer einzigen Datei

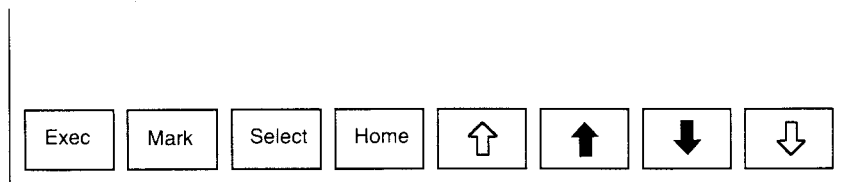
- 1** Drücken Sie die Taste F4 (1 File)
Das Pop-up-Menü erscheint mit der folgenden Aufforderung:

1 File:

- 2** Geben Sie die Nummer der gewünschten Datei über die Numerik-Tastatur ein.

Wählen aus dem Dateiverzeichnis

- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Block) oder F4 (1 File).
- 2** Drücken Sie die Taste F5 (By Name).
Die nachstehend gezeigten bedienerdefinierbaren Tasten erscheinen.



Die bedienerdefinierbaren Tasten besitzen folgende Funktionen.

- F1 (Exec):** Dient zum Ausführen der Lade-Operation.
- F2 (Mark):** Markiert den Anfang des gewählten Blocks.
- F3 (Select):** Markiert das Ende des gewählten Blocks.
- F4 (Home):** Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, können Sie den Cursor durch Drücken der Taste F5 (↑) auf die erste Seite, durch Drücken der Taste F8 (↓) auf die letzte Seite des Dateiverzeichnisses führen.
- F5 (↑):** Führt den Cursor auf die vorige Seite des Dateiverzeichnisses.
- F6 (↑):** Führt den Cursor aufwärts.
- F7 (↓):** Führt den Cursor abwärts.
- F8 (↓):** Führt den Cursor auf die nächste Seite des Dateiverzeichnisses.

Vorgeben eines Dateiblocks

- 1** Betätigen Sie die Tasten F4 bis F8, um den Cursor auf die Nummer der Datei am Anfang des gewünschten Blocks zu führen.
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Mark).
Die markierte Datei erscheint in Umkehr-Video.
- 3** Betätigen Sie die Taste F7 oder F8, um den Cursor auf die Nummer der Datei am Ende des gewünschten Blocks zu führen.
- 4** Drücken Sie die Taste F3 (Select).

Vorgeben einer einzigen Datei

- 1** Betätigen Sie die Tasten F4 bis F8, um den Cursor auf die Nummer der gewünschten Datei zu führen.
- 2** Drücken Sie die Taste F2 (Mark).
Die markierte Datei erscheint in Umkehr-Video.
- 3** Drücken Sie die Taste F3 (Select).
Die gewählte Dateinummer erscheint in der FILE-Zeile.

Datei-Operationen

Laden von Dateien

Mit Hilfe dieses Bedienungsverfahrens können Sie eine oder mehrere Dateien von der Floppy-Disk in den internen Speicher des Prozessors laden.

- 1 Drücken Sie die Taste F1 (Load) im DISK-Menü.
Das LOAD-Menü erscheint.

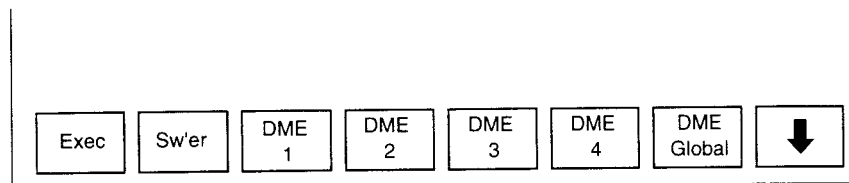
Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F2 (Disk) → F1 (Load)

#	NAME	S	1	2	3	4	G
01	EFFECT 01	*	*	*	*	*	*
02	EFFECT 02	*					
02	BOUNCE		*	*	*	*	*
03	EFFECT 03		*	*	*	*	*
04	EFFECT 04			*	*	*	*
09	EFFECT 09	*	*				*
12	CLOCK		*				

Die gleichen in der obigen Abbildung gezeigten bedienerdefinierbaren Tasten erscheinen auch in den Menüs SAVE, DELETE, RENAME und CHANGE MODE.

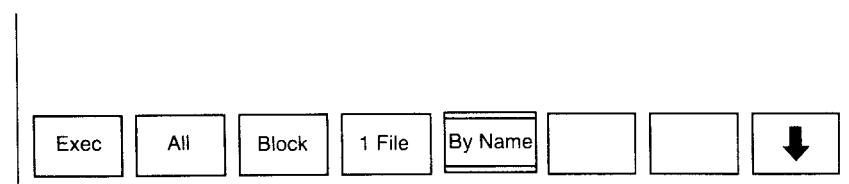
- 2 Während die GRP-Option im Menü in Umkehr-Video erscheint, drücken Sie eine der Tasten F2 bis F4 zur Wahl des Typs der Daten, die geladen werden sollen.
 - F2 (Snap Shot): Dient zum Laden von Schnappschuß-Daten.
 - F3 (Effect): Dient zum Laden der Daten eines Key-Vollbild-Effekts.
 - F4 (Setup): Dient zum Laden von Grundeinstelldaten.Die Anzeige der gedrückten bedienerdefinierbare Taste wechselt auf Umkehr-Video, und der gewählte Datentyp erscheint in der GRP-Zeile in Umkehr-Video.

- 3** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die CH-Option anzufahren.
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.



- 4** Drücken Sie eine der Tasten F2 bis F7, um den Kanal bzw. die Kanäle zu wählen, der bzw. die geladen werden soll(en).
Sie können eine beliebige Anzahl von Kanälen wählen.
Die Anzeigen der gedrückten bedienerdefinierbare Taste und des Kanalnamens erscheinen in Umkehr-Video.

- 5** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die FILE-Option anzufahren.
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.



- 6** Drücken Sie eine der Tasten F2 bis F4, um die Datei(en) vorzugeben, die geladen werden soll(en).
- Um alle Dateien zu laden, drücken Sie die Taste F2 (All).
 - Um einen zusammenhängenden Block von Dateien zu laden, drücken Sie die Taste F3 (Block).
 - Um eine einzige Datei zu laden, drücken Sie die Taste F4 (1 File).
- Wenn eine oder mehrere Dateien im Dateiverzeichnis ausgewählt werden sollen, drücken Sie die Taste F5 (By Name).

Nach Drücken einer der Tasten F3 bis F5 erscheinen verschiedene Pop-up-Menüs mit Aufforderungen oder Anzeigen von bedienerdefinierbaren Tasten. Nähere Einzelheiten dazu finden Sie unter „Vorgeben von Dateien“ auf Seite 8-6.

7 Drücken Sie die Taste F1 (Exec).

Wenn der Bestätigungsbetrieb nicht aktiviert ist:

Die Operation wird sofort ausgeführt.

Wenn der Bestätigungsbetrieb aktiviert ist:

Die folgende Aufforderung zur Bestätigung erscheint in der Menüanzeige.

Do you want to load?

Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

Break	Yes	No	All				
-------	-----	----	-----	--	--	--	--

- Um die Lade-Operation ausführen zu lassen, drücken Sie die Taste F2 (Yes) oder F4 (All).
Wenn mehr als eine Datei zum Laden vorgegeben wurde, erscheint die Aufforderung zur Bestätigung am Ende jeder Datei, sobald Sie die Taste F2 (Yes) drücken. Wenn Sie dagegen die Taste F4 (All) drücken, werden alle Dateien ohne Pause geladen.
- Wenn die aktuelle Datei nicht geladen werden soll, drücken Sie die Taste F3 (No). Um die gesamte Lade-Operation abzubrechen, drücken Sie die Taste F1 (Break).

Während der Lade-Operation erscheinen die folgenden bedienerdefinierbaren Tasten.

Break							
-------	--	--	--	--	--	--	--

Erzwungenes Abbrechen der Lade-Operation

- 1 Drücken Sie die Taste F1 (Break).
Die folgende Aufforderung erscheint in der Menüanzeige.

User break abort?

Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

	Abort		Ignore				
--	-------	--	--------	--	--	--	--

- 2 Um die Lade-Operation abubrechen, drücken Sie die Taste F2 (Abort).
Soll die Operation fortgesetzt werden, drücken Sie die Taste F4 (Ignore).

Sichern von Dateien

Mit Hilfe dieser Operation können Daten der Register im internen Speicher des Prozessors auf die Floppy-Disk geschrieben werden.

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Save) im DISK-Menü. Das SAVE-Menü erscheint. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ist die gleiche wie im LOAD-Menü (Seite 8-10).
- 2** Führen Sie die weiteren Bedienungsschritte entsprechend der Beschreibung unter „Laden von Dateien“ auf Seite 8-10 aus. Das Verfahren zum Abbrechen der Sichern-Operation ist ebenfalls das gleiche wie bei einer Lade-Operation.

Löschen von Dateien

Mit Hilfe dieser Operation können vorgegebene Dateien von der Floppy-Disk gelöscht werden.

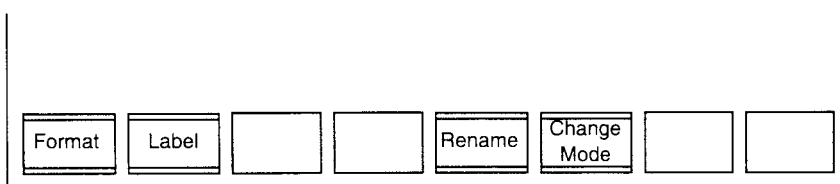
- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Delete) im DISK-Menü. Das SAVE-Menü erscheint. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ist die gleiche wie im LOAD-Menü (Seite 8-10).
- 2** Führen Sie die weiteren Bedienungsschritte entsprechend der Beschreibung unter „Laden von Dateien“ auf Seite 8-10 aus.

Floppy-Disk-Hilfsfunktionen

Das UTILITY-Menü enthält verschiedene Hilfsfunktionen, u. a. zum Formatieren und Benennen von Dateien.

Drücken Sie die Taste F8 (Utility) im DISK-Menü.
Das UTILITY-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F2 (Disk) → F8 (Utility)



- Drücken Sie die Taste F1, um eine Floppy-Disk zu formatieren.
- Drücken Sie die Taste F2, um eine Floppy-Disk mit einer Kennzeichnung zu versehen.
- Drücken Sie die Taste F5, um einer Datei einen Namen zuzuweisen.
- Drücken Sie die Taste F6, um den Schreibschutz für eine Datei ein- oder auszuschalten.

Floppy-Disk-Operationen

Formatieren von Floppy-Disks

Mit Hilfe dieser Operation können Sie eine Floppy-Disk formatieren. Leere Floppy-Disks müssen vor dem Gebrauch formatiert werden.

- 1 Drücken Sie die Taste F1 (Format) im UTILITY-Menü.
Das FORMAT-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F2 (Disk) →
F8 (Utility) → F1 (Format)

Initial	Cancel						
---------	--------	--	--	--	--	--	--

Die folgende Aufforderung zur Bestätigung erscheint in der Menüanzeige.

Do you want to initialize it?

-
- 2** • Drücken Sie die Taste F1 (Initial), um die Floppy-Disk zu formatieren.
Der Formatiervorgang beginnt, und der Verlauf des Formatierens wird in der Menüanzeige angezeigt.
- Wenn die Formatier-Operation nicht ausgeführt werden soll, drücken Sie die Taste F2 (Cancel), wonach wieder das UTILITY-Menü erscheint.
- Nach beendetem Formatieren erscheint die folgende Meldung in der Menüanzeige.

Process completed.
Do you want to continue this process?

Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

Cont	Cancel						
------	--------	--	--	--	--	--	--

- 3** • Wenn eine weitere Floppy-Disk formatiert werden soll, setzen Sie diese in das Laufwerk ein und drücken dann die Taste F1 (Cont).
- Drücken Sie die Taste F2 (Cancel), wenn keine weitere Floppy-Disk formatiert werden soll.

Kennzeichnen von Floppy-Disks

Mit Hilfe dieser Operation können Sie einer Floppy-Disk eine Kennzeichnung (Label) zuweisen, die aus bis zu acht alphanumerischen Zeichen bestehen darf. Diese Operation wird im LABEL-Menü ausgeführt.

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Label) im UTILITY-Menü.
Das LABEL-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F2 (Disk) →
F8 (Utility) → F2 (Label)

Change	Cancel						
--------	--------	--	--	--	--	--	--

- 2** Drücken Sie die Taste F1 (Change).
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.
Wenn Sie die Taste F2 (Cancel) drücken, erscheint wieder das UTILITY-Menü.

Enter					Clear	Back Space	Select
-------	--	--	--	--	-------	------------	--------

- 3** Drehen Sie Regler 3, um das erste Zeichen der Kennzeichnung zu wählen.
- 4** Drücken Sie die Taste F8 (Select), um die Eingabe des Zeichens zu bestätigen.
Mit den Tasten F6 (Clear) und F7 (Back Space) können Sie die eingegebenen Zeichen wunschgemäß korrigieren.
Wiederholen Sie Schritt **3** und **4**, um die restlichen Zeichen (maximal acht) der Kennzeichnung einzugeben.
- 5** Drücken Sie die Taste F1 (Enter).
Damit wird die aktuelle Kennzeichnung bestätigt, wonach wieder das LABEL-Menü erscheint.

Benennen von Dateien

Mit Hilfe dieser Operation können Sie jeder Datei einen eigenen Namen zuweisen, der aus bis zu acht alphanumerischen Zeichen bestehen darf. Diese Operation wird im RENAME-Menü ausgeführt.

- 1** Drücken Sie die Taste F5 (Rename) im UTILITY-Menü. Das RENAME-Menü erscheint. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ist die gleiche wie im LOAD-Menü (Seite 8-10).
- 2** Führen Sie Schritt **2** bis **4** entsprechend der Beschreibung unter „Laden von Dateien“ auf Seite 8-10 aus, um den Datentyp und den Kanal bzw. die Kanäle der Datei zu wählen, die mit einem Namen versehen werden soll.
- 3** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die FILE-Option anzufahren. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

	File #	By Name	New Name				
--	--------	---------	----------	--	--	--	--

- 4** Verwenden Sie eines der beiden folgenden Verfahren zur Wahl der Datei, die mit einem Namen versehen werden soll.
 - Drücken Sie die Taste F2 (File #) und geben Sie die Nummer der betreffenden Datei ein.
 - Drücken Sie die Taste F3 (By Name) und wählen Sie die Datei im Dateiverzeichnis.
- 5** Drücken Sie die Taste F4 (New Name). Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

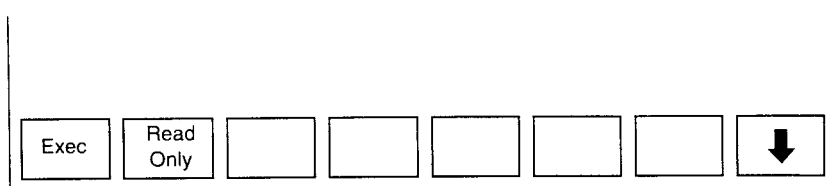
Enter					Clear	Back Space	Select
-------	--	--	--	--	-------	------------	--------

- 6** Drehen Sie Regler 3, um das erste Zeichen des Namens zu wählen.
- 7** Drücken Sie die Taste F8 (Select), um die Eingabe des Zeichens zu bestätigen.
Mit den Tasten F6 (Clear) und F7 (Back Space) können Sie die eingegebenen Zeichen wunschgemäß korrigieren.
Wiederholen Sie Schritt **6** und **7**, um die restlichen Zeichen (maximal acht) des Dateinamens einzugeben.
- 8** Drücken Sie die Taste F1 (Enter).
Damit wird der aktuelle Dateiname bestätigt, wonach wieder das RENAME-Menü erscheint.

Ein- und Ausschalten des Schreibschutzes

Mit Hilfe dieser Operation kann der Schreibschutz einer Datei nach Bedarf ein- und ausgeschaltet werden. Diese Operation wird im CHANGE MODE-Menü ausgeführt.

- 1** Drücken Sie die Taste F6 (Change Mode) im UTILITY-Menü.
Das CHANGE MODE-Menü erscheint. Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ist die gleiche wie im LOAD-Menü (Seite 8-10).
- 2** Führen Sie Schritt **2** bis **6** entsprechend der Beschreibung unter „Laden von Dateien“ auf Seite 8-10 aus, um die Datei zu wählen, deren Schreibschutz-Zustand geändert werden soll.
- 3** Drücken Sie die Taste F8 (↓), um die MODE-Option anzufahren.
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.



- 4** Drücken Sie die Taste F2 (Read Only).
Bei jedem Drücken der Taste F2 wird abwechselnd zwischen „Read Only“ (Nur Lesen) und keiner Anzeige umgeschaltet. „Read Only“ bedeutet, daß die betreffende Datei nicht überschrieben werden kann, während der Schreibschutz ausgeschaltet ist, wenn keine Anzeige erscheint.
- 5** Drücken Sie die Taste F1 (Exec).
Damit wird die gewählte Einstellung für die vorgegebene Datei aktiviert.

Kapitel 9

Grundeinstell-Operationen

Für die Grundeinstellung verwendete Menüs	9-2
Aufrufen von Menüs und Sichern der Einstellungen—	
SETUP-Menü.....	9-3
Einstellen der Systemuhr—SYSTEM SETUP-Menü	9-6
Einstellen der Schalteinheit—SW SETUP-Menü	9-8
Einstellen des Digital-Multi-Effektors DME-5000—	
DME SETUP-Menü	9-41

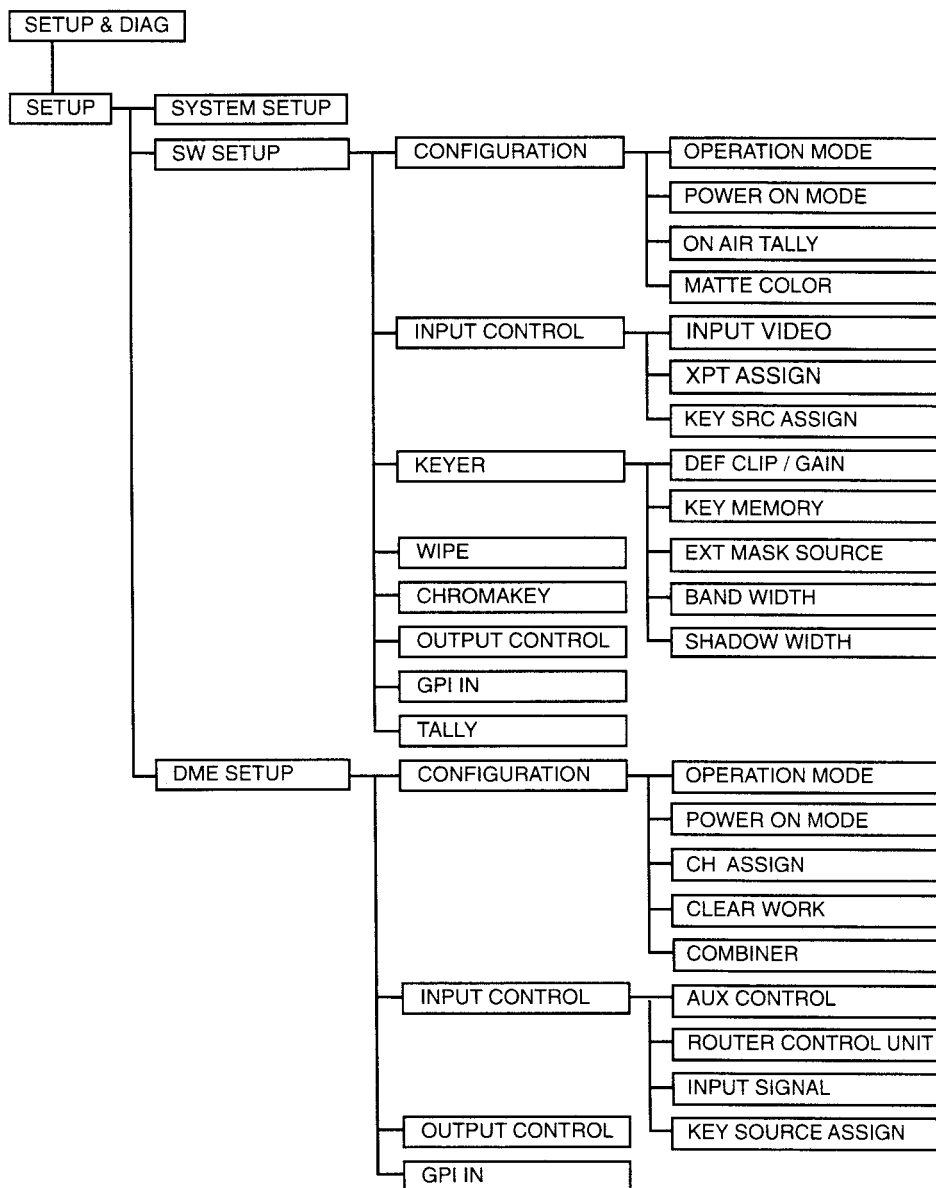
Grundeinstell-Operationen

In einem System, das aus einer Schalteinheit, einem Digital-Multi-Effektor DME-5000 und einem Steuerpult besteht, sind zahlreiche Grundeinstellungen erforderlich, um optimalen Gebrauch von allen Systemfunktionen machen zu können. Im allgemeinen werden diese Einstellungen beim Installieren des Systems vorgenommen, doch können Sie die im folgenden beschriebenen Operationen jederzeit ausführen, um einzelne Grundeinstellungen abweichenden Anforderungen oder Sonderzubehör anzupassen, das später installiert wurde.

Dieses Kapitel beschreibt die Grundeinstell-Operationen, die ausnahmslos über Menüs gesteuert werden.

Für die Grundeinstellung verwendete Menüs

Alle Grundeinstell-Operationen werden in einem Menü-Baum ausgeführt, bei dem das SETUP-Menü das Hauptmenü bildet. Dieser Menü-Baum wird in der folgenden Abbildung dargestellt.



Aufrufen von Menüs und Sichern der Einstellungen— SETUP-Menü

Alle Grundeinstell-Operationen werden in Menü ausgeführt, die aus dem SETUP-Menü aufgerufen werden. Außerdem können die Bediener-Einstellungen im SETUP-Menü gespeichert werden (im EEPROM).

Anzeigen des SETUP-Menüs

- 1 Drücken Sie die Taste SET/DIAG der TOP MENU-Gruppe des Menüsteuer-Blocks am Steuerpult.

The diagram shows a rectangular frame representing the TOP MENU-Gruppe. At the top left, a button labeled 'SETUP & DIAG' is highlighted with a thick border. Below this, there is a row of eight buttons. The first four buttons are labeled 'Setup', 'Disk', 'Diag', and 'Enable'. The remaining four buttons are empty.

- 2 Drücken Sie die Taste F1 (Setup).
Das SETUP-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup)

The diagram shows a rectangular frame representing the SETUP-Menü. At the top left, a button labeled 'SETUP' is highlighted with a thick border. Below this, there is a row of eight buttons. The first three buttons are labeled 'System', 'Sw'er', and 'DME'. The remaining four buttons are empty. The last button in the row is labeled 'User Def Write'.

Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F3, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (System), um die System-Echtzeituhr einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F2 (Sw'er), um Grundeinstellungen der Schalteinheit vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F3 (DME), um Grundeinstellungen des Digital-Multi-Effektors DME-5000 vorzunehmen.

Speichern und Abrufen von Bediener-Einstellungen

Die Langzeit-Speicherung von Grundeinstellungen erfolgt auf unterschiedliche Weise für Einstellungen des Digital-Multi-Effektors DME-5000 und Einstellungen der Schalteinheit.

Einstellungen der Schalteinheit

Änderungen der Schalteinheit-Einstellungen beeinflussen die Kopie dieser Einstellungen, die im RAM abgelegt ist. Wenn die Einschalt-Betriebsart (siehe Seite 9-12) daher nicht auf den Fortsetzungs-Modus eingestellt ist, gehen die vorgenommenen Änderungen beim Ausschalten des Systems verloren. Führen Sie eines der nachstehend beschriebenen Verfahren aus, um sicherzustellen, daß alle Änderungen der Grundeinstellungen erhalten bleiben.

SETUP-Menü

Drücken Sie die Taste F8 (User Def Write) im SETUP-Menü, um die aktuellen Einstellungen im nichtflüchtigen Speicher (EEPROM) abzuspeichern.

Bitte beachten Sie jedoch, daß die Einschalt-Betriebsart in einem solchen Fall auf den bedienerdefinierten Modus (User Defined) eingestellt sein muß, bevor Sie das System ausschalten. Nähere Hinweise zum Aktivieren des bedienerdefinierten Modus finden Sie auf Seite 9-12.

Sichern der Einstellungen auf Floppy-Disk

Verwenden Sie das DISK-Menü, um die Einstellungen auf dem am Steuerpult angeschlossenen Floppy-Disk-Laufwerk zu sichern. Dies empfiehlt sich als das zuverlässigste Verfahren, um eine Kopie der Einstellungen zu erstellen. Nähere Hinweise dazu finden Sie in Kapitel 8 unter „Floppy-Disk-Operationen“.

Einstellen der Einschalt-Betriebsart auf Fortsetzungs-Modus

Das RAM, in dem die aktuellen Einstellungen abgelegt sind, wird über eine Sicherungsbatterie mit Spannung versorgt. Wenn die Einschalt-Betriebsart daher auf Fortsetzungs-Modus eingestellt ist, bleiben die Einstellungen auch nach Ausschalten der Stromversorgung gespeichert.

Bitte beachten Sie jedoch, daß die Speichersicherungs-Funktion nur etwa eine Woche lang vorhält. Sie sollte daher nicht als einziges Verfahren zur Speicherung der Einstellungen verwendet werden. Nähere Hinweise zum Aktivieren des Fortsetzungs-Modus finden Sie auf Seite 9-12.

Einstellungen des Digital-Multi-Effektors DME-5000

Im Gegensatz zur Schalteinheit werden Änderungen der Grundeinstellungen beim Digital-Multi-Effektor DME-5000 automatisch in das EEPROM geschrieben. Daher werden die jeweils letzten Einstellungen beim Einschalten der Stromversorgung des Digital-Multi-Effektors DME-5000 stets abgerufen, wobei es keine Rolle spielt, ob die Einschalt-Betriebsart (siehe Seite 9-45) auf den Fortsetzungs- oder den bedienerdefinierten Modus eingestellt ist.

Einstellen der Systemuhr—SYSTEM SETUP-Menü

In diesem Menü kann die eingebaute Echtzeituhr des Steuerpults eingestellt werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F1 (System)

SYSTEM SETUP		Date : 91 . 09 . 04					
		Time : 09 . 30 . 00					
		Time Code Type : DF					
Date	Time	DF *	NDF *				

* Wenn das System mit 625 Zeilen arbeitet, stehen die Funktionen der Tasten F3 und F4 nicht zur Verfügung.

Einstellen des Datums

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Date), um das Pop-up-Menü abzurufen.
- 2** Geben Sie das Datum im Format Jahr-Monat-Tag (jj.mm.tt) über die Numerik-Tastatur ein (z. B. „91.07.04“) und drücken Sie dann die ENTER-Taste.

Einstellen der Uhrzeit

- 1** Drücken Sie die Taste F2 (Time), um das Pop-up-Menü abzurufen.
- 2** Geben Sie die Uhrzeit im 24-Stunden-Format in Stunden, Minuten und Sekunden über die Numerik-Tastatur ein (z. B. „14.07.04“) und drücken Sie dann die ENTER-Taste.

Bitte beachten Sie, daß führende Nullen sowie die Sekunden ausgelassen werden können, falls diese auf „00“ eingestellt werden sollen. Die Eingabe „14.5.“ z. B. wird als „14.05.00“ registriert.

Zeitcode-Typen

Bei Systemen, die mit 525 Zeilen arbeiten, stehen zwei Typen von SMPTE-Zeitcode zur Verfügung, die als „Drop Frame“ und „Non-Drop Frame“ bezeichnet werden.

Non-Drop Frame: Bei diesem Verfahren wird jedem Vollbild ein solcher Zeitcode-Wert zugeordnet, als ob eine Sekunde 30 Vollbildern entsprechen würde. Da eine Sekunde tatsächlich aber nur 29,97 Vollbildern entspricht, ergibt sich pro Stunde eine Differenz von ca. 3 Sekunden zwischen dem Zeitcode-Wert und der tatsächlich verstrichenen Zeit.

Drop Frame: Bei diesem Verfahren werden die zugeordneten Zeitcode-Werte automatisch so justiert, daß keine Differenz gegenüber der verstrichenen Zeit auftritt.

Bei Systemen, die mit 625 Zeilen arbeiten, entspricht eine Sekunde genau 50 Vollbildern, so daß das Drop Frame-Verfahren überflüssig ist.

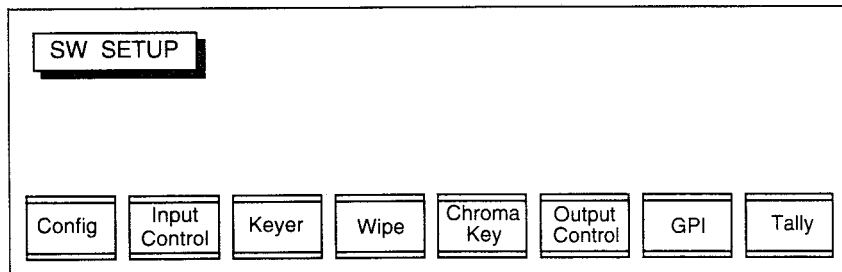
Wählen des Zeitcode-Typs

- Drücken Sie die Taste F3 (DF) zur Wahl des Drop Frame-Zeitcodes.
- Drücken Sie die Taste F4 (NDF) zur Wahl des Non-Drop Frame-Zeitcodes.

Einstellen der Schalteinheit—SW SETUP-Menü

Vom SW SETUP-Menü aus können alle Untermenüs zum Einstellen der Schalteinheit abgerufen werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er)



* Die Funktion der Taste F5 steht beim D-1-System (DVC-8000C) nicht zur Verfügung.

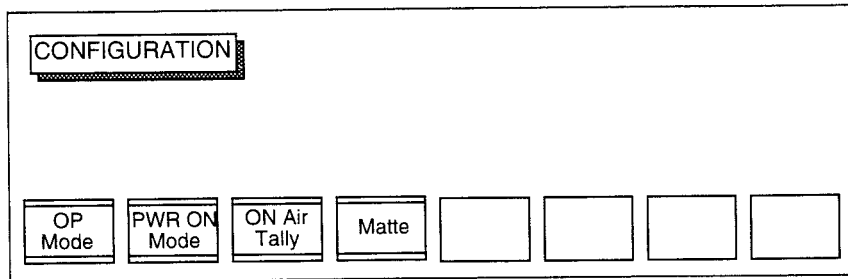
Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F8, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (Config).
- Drücken Sie die Taste F2 (Input Control), um die Phase des Eingangssignals zu justieren und Übergangspunkte zu delegieren.
- Drücken Sie die Taste F3 (Keyer), um Einstellungen für die Key-Einheit vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F4 (Wipe), um Tricküberblend-Einstellungen vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F5 (Chroma Key), um Chroma-Key-Einstellungen vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F6 (Output Control), um die Einstellungen von Phase oder Spitzenweiß und Spitzenschwarz des Ausgangssignals zu verändern.
- Drücken Sie die Taste F7 (GPI), um Einstellungen für die Universal-Schnittstellen-Buchsen (GPI) vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F8 (Tally), um Einstellungen für die Tally-Anzeige vorzunehmen.

Einstellen der Betriebsart—CONFIGURATION-Menü

Das CONFIGURATION-Menü dient zur Wahl der grundlegenden Betriebsart der Schalteinheit.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F1 (Config)



Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (OP Mode), um die grundlegende Betriebsart einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F2 (PWR ON Mode), um die Einschalt-Betriebsart einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F3 (ON Air Tally), um die On-Air-Tally-Anzeige einzustellen, wenn das Video-Signal der Schalteinheit erneut von einem externen Gerät, z. B. dem Digital-Multi-Effektor DME-5000, abgespielt wird.
- Drücken Sie die Taste F4 (Matte), um die Grenzwerte für das Farbsignal einzustellen.

Einstellen der Betriebsart—OPERATION MODE-Menü

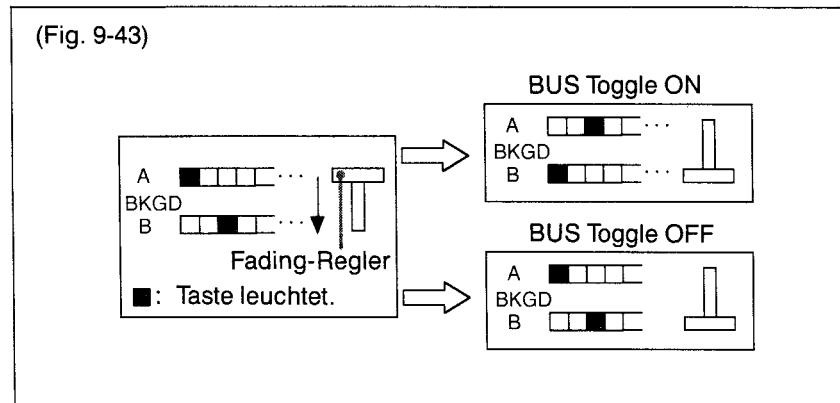
Im OPERATION MODE-Menü können vier Parameter eingestellt werden, die die grundlegende Betriebsart der Schalteinheit bestimmen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F1 (Config) → F1 (OP Mode)

OPERATION MODE			
BUS Toggle	:	ON	
DSK Auto Drop	:	OFF	
Preset BKGD MIX	:	BLACK	
DSK Trans	:	MIX	
BUS Toggle	DSK AT Drop	Preset BKGD	DSK Trans

Angezeigte Informationen

BUS Toggle: Mit diesem Parameter wird bestimmt, ob die beiden Busse BKGD A und B während eines Hintergrund-Übergangs ausgetauscht werden. Bei jedem Drücken der Taste F1 (BUS Toggle) wird die Einstellung abwechselnd aktiviert (ON) und deaktiviert (OFF).



Ändern des Reglerzustands mit BUS Toggle ON/OFF

DSK Auto Drop: Mit diesem Parameter wird bestimmt, ob die Auto Drop-Funktion der Schrifteinblende-Einheit aktiviert wird. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird das eingefügte Key beim Umschalten des BKGD-Busses des PGM/PST-Blocks automatisch entfernt. Bei jedem Drücken der Taste F2 (DSK AT Drop) wird die Einstellung abwechselnd aktiviert (ON) und deaktiviert (OFF).

Preset BKGD Mix: Mit dieser Option wird die Hintergrundfarbe für den ersten Übergang nach Ausführen einer voreingestellten Hintergrundfarbkombination (Schwarz, Hintergrundfarbe 1 oder 2) gewählt.

Bei jedem Drücken der Taste F3 (Preset BKGD) ändern sich die Einstellungen in der obigen Reihenfolge.

DSK Trans: Mit dieser Option wird die Wirkung der KEY ON-Taste (harter oder weicher Schnitt) im PGM/PST-Block bestimmt.

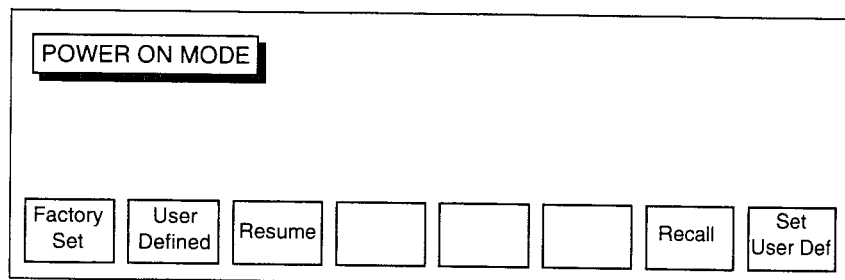
- Wenn diese Option auf CUT eingestellt ist, wird der Taste die Key-Schnittfunktion (Key Cut) zugewiesen.
- Wenn diese Option auf MIX eingestellt ist, wird der Taste die Key-Überblendfunktion (Key Mix) zugewiesen. In einem solchen Fall wird die Übergangsdauer mit der FRAMES-Anzeige des PGM/PST-Blocks angezeigt.

Bei jedem Drücken der Taste F4 (DSK Trans) wird abwechselnd zwischen Hartschnitt- und Überblendfunktion umgeschaltet.

Einstellen der Einschalt-Betriebsart—POWER ON MODE-Menü

Drei verschiedene Einschalt-Betriebsarten stehen zur Auswahl, die die Bediener-Einstellungen und den Zustand der Tasten des Steuerpults beim Einschalten des Systems auf unterschiedliche Weise beeinflussen. Das POWER ON MODE-Menü kann außerdem zum Speichern und späteren Wiederherstellen der aktuellen Einstellungen verwendet werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) →
F1 (Config) → F2 (PWR ON Mode)



Einstellen der Einschalt-Betriebsart

Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F3 zur Wahl der entsprechenden Betriebsart.

- F1 (Factory Set): Beim Einschalten des Systems werden die werkseitigen Standard-Einstellungen aktiviert.
- F2 (User Defined): Beim Einschalten werden die Bediener-Einstellungen aktiviert, die wie unten beschrieben abgespeichert wurden.
- F3 (Resume): Beim Einschalten der Schalteinheit wird der Fortsetzungs-Modus aktiviert, d. h. mit den vor dem letzten Ausschalten jeweils aktivierten Einstellungen.

Zur Beachtung

Die Einstellungen der Schalteinheit werden im RAM gespeichert. Das RAM wird über eine Sicherungsbatterie mit Spannung versorgt, um die Einstellungen beim Ausschalten des Geräts zu erhalten. Bitte beachten Sie jedoch, daß die Speichersicherungs-Funktion nur etwa eine Woche lang vorhält. Danach gehen die gespeicherten Einstellungen verloren, und beim darauffolgenden Einschalten der Schalteinheit werden wieder die werkseitigen Standard-Einstellungen aktiviert.

Speichern der Bediener-Einstellungen

Mit Hilfe dieser Funktion können die aktuellen Einstellungen des Steuerpults in das EEPROM geschrieben werden, um beim Einschalten des Systems im bedienerdefinierten Modus (User Defined) automatisch aktiviert zu werden.

- 1** Vergewissern Sie sich vor dem Abspeichern, daß alle Einstellungen der Schalteinheit richtig vorgenommen wurden.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (Set User Def), um die aktuellen Einstellungen abzuspeichern.

Abrufen der Bediener-Einstellungen

Drücken Sie die Taste F7 (Recall), um die abgespeicherten Einstellungen des Steuerpults zu aktivieren.

Einstellen der On-Air-Tally-Anzeige—ON AIR TALLY-Menü

Das ON AIR TALLY-Menü umfaßt Einstellungen, die eine korrekte Tally-Anzeige ermöglichen, wenn das Video-Ausgangssignal des AUX-Busses eines externen Geräts, z. B. des Digital-Multi-Effektors DME-5000, erneut der Schalteinheit zugespielt wird.

Nehmen Sie diese Einstellungen so vor, daß die am Digital-Multi-Effektor DME-5000 gewählte Übergangspunkt-Tally-Anzeige eingeschaltet ist, wenn sich das Video-Signal des Digital-Multi-Effektors DME-5000 im On-Air-Betrieb befindet.

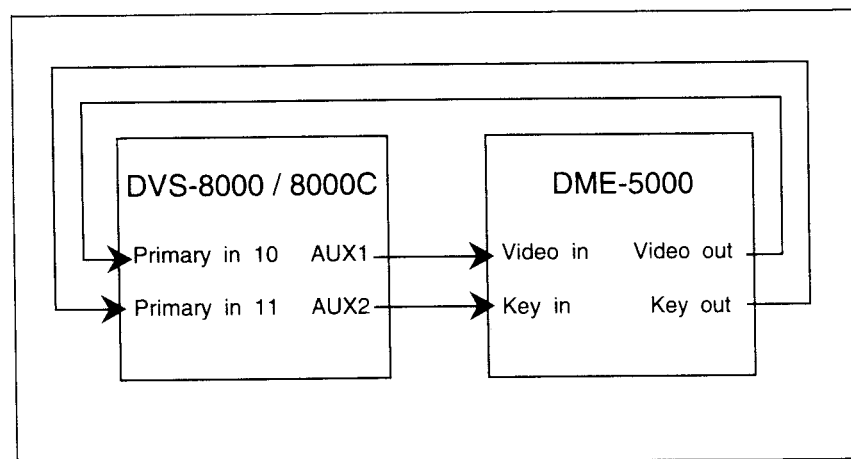
Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F1 (Config) → F3 (ON Air Tally)

ON AIR TALLY	
AUX1	INPUT No. 3
AUX2	4
AUX3	21
AUX4	22

AUX1	AUX2	AUX3	AUX4	EDIT PVW		OFF	
------	------	------	------	----------	--	-----	--

Einstellen der Tally-Anzeige im On-Air-Betrieb

Im Systembeispiel des folgenden Diagramms werden die Ausgangssignale der Buchsen AUX1 und AUX2 der Schalteinheit zunächst an die Eingänge VIDEO und KEY des Digital-Multi-Effektors DME-5000 geführt und dann als Primär-Eingangssignal 10 und 11 erneut der Schalteinheit zugespielt. Führen Sie in einem solchen Fall das nachstehend beschriebene Bedienungsverfahren aus, um Übergangspunkt 10 dem AUX1-Bus und Übergangspunkt 11 dem AUX2-Bus zuzuordnen.



- 1** Wählen Sie den AUX-Bus, der eingestellt werden soll (in diesem Beispiel AUX1).
- 2** Geben Sie die Nummer des Übergangspunkts, an dem das Signal des AUX-Busses erneut zugeleitet werden soll, über die Numerik-Tastatur im Pop-up-Menü ein (in diesem Beispiel 10).

Nehmen Sie die Einstellung für den zweiten AUX-Bus auf gleiche Weise vor.

Zur Beachtung

Wenn für einen AUX-Bus keine Tally-Anzeige erscheint, drücken Sie die Taste F7 (OFF), so daß die Tally-Anzeige „ – “ erscheint.

Einstellen des Farbhintergrund-Ausgangssignalpegels—MATTE COLOR-Menü

Das MATTE COLOR-Menü ermöglicht es, die Begrenzer-Funktionen für die von den eingebauten Farbhintergrund-Generatoren erzeugten Signale ein- und auszuschalten. Durch Aktivieren der Begrenzer-Funktionen wird verhindert, daß das Ausgangssignal die Standard-Sendepegel überschreitet.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F1 (Config) → F4 (Matte)

MATTE COLOR		Illegal Color Limiter	:	ON				
		Super White	:	ON				
		Super Black	:	ON				
Illegal Color	Super White	Super Black						

Angezeigte Informationen

Illegal Color Limiter: Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der Ausgangssignalpegel auf 100 % des Farbbalkensignals begrenzt.

Super White: Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird der Ausgangssignalpegel auf 100 % des Luminanzpegels begrenzt.

Super Black: Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird verhindert, daß der Ausgangssignalpegel unter den Schwarzwertpegel abfällt.

Aktivieren und Deaktivieren der Begrenzer-Funktionen

Bei jedem Drücken einer der Tasten F1 bis F3 wird die entsprechende Begrenzer-Funktion abwechselnd aktiviert und deaktiviert. Bitte beachten Sie in diesem Zusammenhang, daß die erste Option bei aktivierter Begrenzer-Funktion eingeschaltet ist, während die anderen beiden Optionen bei aktivierter Begrenzer-Funktion ausgeschaltet sind.

Zur Beachtung

Diese Einstellungen sind nur für die von der Schalteinheit erzeugten Farbhintergrund-Signale wirksam.

Einstellen der Eingangssignale—INPUT CONTROL-Menü

Das INPUT CONTROL-Menü wird zum Einstellen der Eingangssignale verwendet.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F2 (Input Control)

INPUT CONTROL						
Input Video	Xpt Assign	Key Source				

- Drücken Sie die Taste F1 (Input Video), um die Phase des Primär-Eingangssignals zu justieren.
- Drücken Sie die Taste F2 (Xpt Assign), um dem Primär-Eingangssignal eine Übergangspunkt-Tastennummer zuzuordnen.
- Drücken Sie die Taste F3 (Key Source), um für ein bestimmtes Füll-Key-Signal automatisch ein bestimmtes Quell-Key-Signal wählen zu lassen.

Justieren der Phase des Primär-Eingangssignals—INPUT VIDEO-Menü

Wenn der Schalteinheit die Videosignale eines externen Geräts, z. B. einer Videokamera, eines Videorecorders oder eines Zeichen-Generators, zugeleitet werden, muß die Phase dieser Signale mit dem externen Referenzsignal synchronisiert werden. Sie können die erforderlichen Phasen-Einstellungen des Primär-Eingangssignals im INPUT VIDEO-Menü vornehmen. Bitte beachten Sie jedoch, daß Sie eine Übergangspunkt-Tastenummer zuweisen müssen (siehe Seite 9-23), bevor Sie diese Einstellungen ausführen können.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F2 (Input Control) → F1 (Input Video)

INPUT VIDEO										
No	Source	Typ	Genlock	In Phs	Hue	Phs Adj	CF	SCH	SCH Adj	V Shift
12	VTR 1	A	Auto	+ 1.0 μ s	- 2.5	+ 2 ck	Nrm	<■>	+ 115	—

Button No	Genlock *	Hue *	Phase Adjust	SCH *	V Shift	↑	↓
-----------	-----------	-------	--------------	-------	---------	---	---

* Die Funktionen der Tasten F2, F3 und F5 stehen beim D-1-System (DVC-8000C) nicht zur Verfügung; bei den betreffenden Optionen erscheint statt dessen „—“ im Menü.

Angezeigte Informationen

No.: Zeigt die Nummer der Übergangspunkt-Taste an, die dem Primär-Eingangssignal zugeordnet ist.

Source: Zeigt die Bezeichnung des Signals an, das dem Primär-Eingang zugeordnet ist.

Typ: Zeigt an, ob das Eingangssignal ein analoges (A) oder ein digitales (D) Signal ist. Beim D-1-System (DVS-8000C) ist dies immer D.

Genlock: Bei einem analogen Eingangssignal wird hier der Modus der Verkopplung des Eingangssignals mit dem externen Referenzsignal angezeigt. Im Auto-Modus erhält ein Farbburst-Signal Vorrang, während der Sync-Modus auf dem H-Synchronsignal basiert. Bei einem Digitalsignal ist diese Einstellung nicht erforderlich, und die Anzeige „–“ erscheint.

- Stellen Sie diese Option für das normale Eingangssignal von einer Videokamera oder einem Videorecorder auf Auto.
- Bei einem Key-Signal, z. B. von einem Zeichen-Generator, das kein Farbburst-Signal enthält, stellen Sie diese Option auf Sync. Bei Einstellung auf Auto ist bei dieser Art von Signal kein einwandfreier Betrieb gewährleistet.

In Phs: Zeigt die Phasendifferenz zwischen dem Referenzsignal und dem Video-Eingangssignal an. Justieren Sie die Phase normalerweise so ein, daß diese Option „0“ anzeigt. Führen Sie diese Einstellung am Gerät aus, das der Schalteinheit das Signal zuspielt.

Hue: Bei einem analogen Eingangssignal wird hier der Farbton-Korrekturwert angezeigt. Der Stellbereich beträgt $\pm 45,0^\circ$ in $0,1^\circ$ -Schritten.

Diese Einstellung ist bei einem digitalen Eingangssignal sowie beim D-1-System (DVS-8000C) nicht erforderlich, und die Anzeige „–“ erscheint.

Phs Adj: Zeigt die Horizontalphasen-Einstellung des Eingangssignals an.

Der Stellbereich beträgt – 128 bis + 127 Taktimpulse in 1-Impuls-Schritten.

- CF: Bei einem digitalen Eingangssignal wird hier der Zustand der Farbträgerverkopplungs-Phase des Eingangssignals gegenüber dem Referenzsignal angezeigt. Eine phasenrichtige Farbträgerverkopplung wird als „Norm“ angezeigt, eine phasenvertauschte Verkopplung als „Inv“. Normalerweise muß das externe Gerät so einjustiert werden, daß die Anzeige „Norm“ erscheint, doch bei Einstellung der Option „V Shift“ auf „Enb“ wird die Korrektur automatisch ausgeführt.
- SCH: Zeigt die Phase des Hilfsträgers und des H-Synchronsignals an.
- „◁“ zeigt an, daß die Phase nacheilt.
 - „▷“ zeigt an, daß die Phase voreilt.
 - „■“ zeigt die korrekte Phase an.
- Stellen Sie den Korrekturbetrag mit Hilfe der Option „SCH Adj“ so ein, daß hier die Anzeige „■“ erscheint. Bei einem digitalen Eingangssignal sowie beim D-1-System (DVS-8000C) erscheint hier stets „■“.
- SCH Adj: Zeigt die SCH-Korrektur an der Schalteinheit an. Der Stellbereich beträgt – 128 bis + 127 in Inkrementen von 1. Bei einem digitalen Eingangssignal sowie beim D-1-System (DVS-8000C) ist diese Einstellung nicht erforderlich, und die Anzeige „–“ erscheint.
- V Shift: Bei einem digitalen Eingangssignal wird hier der Einschalt- (Enb) bzw. Ausschaltzustand (Dis) der automatischen Korrektur der Farbträgerverkopplung angezeigt. Bei einem analogen Eingangssignal erscheint stets „–“.

Einstellen eines analogen Eingangssignals in einem D-2-System (DVS-8000)

- 1** Führen Sie einen der beiden folgenden Bedienungsschritte zur Wahl des Eingangssignals aus, dessen Phase justiert werden soll.
 - Drücken Sie die Taste F1 (Button No.) und geben Sie die Nummer der Übergangspunkt-Taste über die Numerik-Tastatur ein.
 - Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓).
Die Informationen über das gewählte Eingangssignal erscheinen.
- 2** Stellen Sie den gewünschten GENLOCK-Modus ein.
Drücken Sie die Taste F2 (Gen Lock), um zwischen Auto- und Sync-Modus umzuschalten.
- 3** Justieren Sie die Eingangssignalphase.
Normalerweise justieren Sie dazu die Ausgangssignalphase am externen Gerät so ein, daß in der Option „In phs“ Null angezeigt wird.
- 4** Stellen Sie den Farbton-Korrekturwert ein.
Drücken Sie die Taste F3 (Hue) und geben Sie den Korrekturwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Justieren Sie den Wert, indem Sie ein Farbbalkensignal o. ä. anlegen und das Resultat auf einem Vektorskop beobachten.
- 5** Stellen Sie den H-Phasen-Korrekturbetrag ein.
Drücken Sie die Taste F4 (Phase Adjust) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
- 6** Stellen Sie den SCH-Phasen-Korrekturbetrag ein.
Drücken Sie die Taste F5 (SCH Adjust) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Nehmen Sie die Einstellung so vor, daß die Anzeige „■“ in der Option „SCH“ erscheint.

Einstellen eines digitalen Eingangssignals oder eines D-1-Systems (DVS-8000C)

- 1** Führen Sie einen der beiden folgenden Bedienungsschritte zur Wahl des Eingangssignals aus, dessen Phase justiert werden soll.
 - Drücken Sie die Taste F1 (Button No.) und geben Sie die Nummer der Übergangspunkt-Taste über die Numerik-Tastatur ein.
 - Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓). Die Informationen über das gewählte Eingangssignal erscheinen.
- 2** Justieren Sie die Eingangssignalphase.
Normalerweise justieren dazu Sie die Ausgangssignalphase am externen Gerät so ein, daß in der Option „In phs“ Null angezeigt wird.
- 3** Stellen Sie den H-Phasen-Korrekturbetrag ein.
Drücken Sie die Taste F4 (Phase Adjust) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
- 4** Justieren Sie die Phase der Farbträgerverkopplung.
Dazu justieren Sie das externe Gerät so ein, daß die Anzeige „Norm“ in der Option „CF“ erscheint.
Alternativ können Sie die Taste F6 (V Shift) drücken, so daß die Anzeige „Enb“ in der Option „V Shift“ erscheint; danach wird die Phase automatisch korrigiert, und die Anzeige „Norm“ erscheint.
Beim D-1-System (DVS-8000C) ist diese Einstellung nicht erforderlich.

Einstellen der Übergangspunkt-Nummer—XPT ASSIGN-Menü

Im XPT ASSIGN-Menü kann jedem von der Schalteinheit verwendeten Signal eine eigene Übergangspunkt-Tastenummer zugewiesen werden. Sie können diese Zuordnungen später jederzeit ändern. Dies gilt nicht nur für die Signale, die den Buchsen Primary 1 bis Primary 32 an der Rückseite der Schalteinheit zugeleitet werden, sondern auch für die intern erzeugten Signale der Schalteinheit, z. B. Farbhintergrund- und Schwarzsingale, sowie für die Ausgangssingale eines M/E-Blocks, die erneut einem anderen M/E-Block zugespielt werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F2 (Input Control) → F2 (Xpt Assign)

XPT ASSIGN							
		No	Source	Source ← Select	Primary? PVW BLACK ME?PVW BGCOL? CRK FILL? * PGM CRK KEY? * CLEAN PGM FRM MEM? ME?PGM NO ASIGN		
		0	Primary 1				
Button No				Select		↑	↓

* Beim D-1-System (DVC-8000) erscheint kein Fragezeichen hinter den Signalbezeichnungen CRK FILL und CRK KEY.

Angezeigte Informationen

No.: Zeigt die Nummer einer Übergangspunkt-Taste an. Bei der Schalteinheit stehen insgesamt 64 Tastenummern von 0 bis 63 zur Verfügung, doch entsprechen nicht alle dieser Nummern physisch am Steuerpult vorhandenen Tasten.

- Die Tastenummern 0 bis 28 sind für die Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST vorgesehen.
- Die Tastenummern 0 bis 45 sind für den AUX/PVW-Bus vorgesehen.

Sie können einem Signal, bei dem keine Taste gedrückt werden muß, z. B. das der automatischen Quell-Key-Wahl zugeordnete Signal (siehe Seite 9-25), eine Übergangspunkt-Nummer zuordnen, für die keine Taste vorhanden ist.

Source: Zeigt die Bezeichnung des Signals an, das der Übergangspunkt-Nummer zugeordnet ist. Die Bezeichnung wird aus dem Signalbezeichnungs-Verzeichnis im Kasten auf der rechten Seite des Menüs gewählt.

Signalbezeichnungs-Verzeichnis (Kasten rechts): Ein Fragezeichen hinter einer Signalbezeichnung signalisiert, daß dem betreffenden Signal noch keine Übergangspunkt-Nummer zugeordnet ist.

- Die Signalbezeichnungen CRK FILL und CRK KEY gelten nur, wenn die Schalteinheit mit einer Chroma-Key-Zusatzkarte BDKS-8030/8031 (Sonderzubehör) ausgestattet ist.
- Die Signalbezeichnung FRM MEM gilt nur, wenn die Schalteinheit mit einer Bildspeicher-Zusatzkarte BDKS-8040/8041 (Sonderzubehör) ausgestattet ist.

Einstellen einer Übergangspunkt-Nummer

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Button No.).
Das Pop-up-Menü erscheint.
- 2** Geben Sie die gewünschte Übergangspunkt-Nummer (0, 1, 2 usw. von der linken Seite des Steuerpults) über die Numerik-Tastatur ein.
Im AUX/PVW-Block ist die untere Tastenzeile von 0 bis 28 numeriert, die obere Zeile von 29 bis 45.
- 3** Betätigen Sie die Tasten F7 (↑) und F8 (↓), um den Umkehr-Video-Cursor auf die gewünschte Signalbezeichnung zu führen. Wenn ein Fragezeichen hinter der Signalbezeichnung erscheint, geben Sie im Pop-up-Menü einen Zahlenwert ein.
- 4** Drücken Sie die Taste F5 (Select) zur Wahl des Signals, dem die Übergangspunkt-Taste zugeordnet werden soll.

Einstellen der automatischen Quell-Key-Wahl—KEY SRC ASSIGN-Menü

Das KEY SRC ASSIGN-Menü ermöglicht Ihnen die Zuordnung eines Quell-Key-Signals, das dann automatisch für ein bestimmtes Füll-Key-Signal angewählt wird. Wenn diese Zuordnung vorgenommen wurde, wird beim Wählen des Füll-Key-Signals automatisch das entsprechende Quell-Key-Signal angewählt.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F2 (Input Control) → F3 (Key Source)

KEY SRC ASSIGN			
No	Fill	No	Source
01	Primary 3	08	Primary 13

Edit				Fill Button No	Source Button No	↑	↓
------	--	--	--	----------------	------------------	---	---

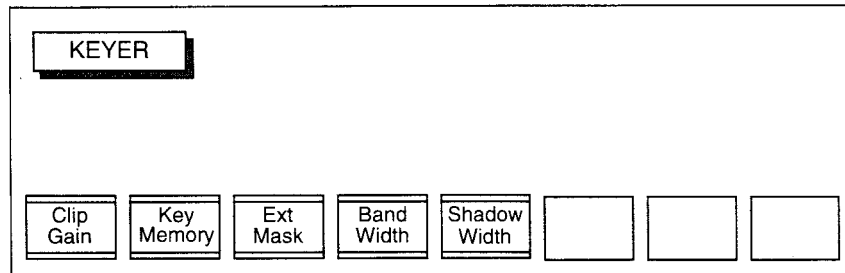
Zuordnen des Quell-Key-Signals

- 1** Führen Sie einen der beiden folgenden Bedienungsschritte zur Wahl des Füll-Key-Signals aus.
 - Drücken Sie die Taste F5 (Fill Button No.) und geben Sie die Nummer der Übergangspunkt-Taste im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
 - Betätigen Sie die Tasten F7 (↑) und F8 (↓), um die Signalnummer anzuwählen.
- 2** Führen Sie einen der beiden folgenden Bedienungsschritte zur Wahl des Quell-Key-Signals aus, das dem angezeigten Füll-Key-Signal zugeordnet werden soll.
 - Während Sie die Taste F1 (Edit) gedrückt halten, drücken Sie die entsprechende Übergangspunkt-Wahltaste im AUX/PVW-Bus des Steuerpults.
 - Drücken Sie die Taste F6 (Source Button No.) und geben Sie die Nummer der Übergangspunkt-Taste im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen der Key-Einheit—KEYER-Menü

Das KEYER-Menü wird zum Einstellen des Key-Ausgangssignals verwendet.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F3 (Keyer)



Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F5, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (Clip Gain), um das Key-Ausgangssignal auf die Standard-Parameter einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F2 (Key Memory), um die Key-Speicherfunktion einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F3 (Ext Mask), um das externe Maskensignal einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F4 (Band Width), um die Bandbreite des Key-Signals einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F5 (Shadow Width), um die maximale Breite einer versetzten Umrandung oder eines Schlagschattens des Key-Randes zu bestimmen.

Einstellen der Standard-Werte der Key-Einheit—DEF CLIP/GAIN-Menü

Im DEF CLIP/GAIN-Menü werden die Standardwerte für das Key-Ausgangssignal jeder Key-Einheit eingestellt.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F1 (Clip Gain)

DEF CLIP/GAIN	Lum	Clip	100	100	100	100	100
		Gain	50	50	50	50	50
		Dens	80	80	80	80	80
	Lin	Clip	100	100	100	100	100
		Gain	50	50	50	50	50
		Dens	80	80	80	80	80
			↓	M / E1 KEY1	M / E1 KEY2	M / E2 KEY1	M / E2 KEY2

Angezeigte Informationen

Lum: Zeigt die Parameter an, wenn als Key-Typ das Luminanz-Key gewählt ist.

Lin: Zeigt die Parameter an, wenn als Key-Typ das Linear-Key gewählt ist.

Einstellen der Standard-Parameter des Key-Ausgangssignals

- 1 Drücken Sie eine der Tasten F4 bis F8 zur Wahl der Key-Einheit, für die die Einstellung vorgenommen werden soll.
- 2 Drücken Sie die Taste F3 (↓), um den einzustellenden Parameter mit dem Umkehr-Video-Cursor zu markieren.
- 3 Geben Sie den Standardwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
Der Stellbereich der einzelnen Parameter ist wie folgt:
 - Clip (Schneiden): –10 bis 110
 - Gain (Verstärkung): 1 bis 999
 - Dens (Dichte): 0 bis 100Damit wird der bisherige Standardwert geändert.

Einstellen der Key-Speicherfunktion—KEY MEMORY-Menü

Im KEY MEMORY-Menü können Sie die Key-Speicherfunktion aktivieren und deaktivieren.

Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden die einzelnen Parameter (Schneiden, Verstärkung, Dichte usw.) für jede Key-Einheit, jedes Quell-Key und jede Übergangspunkt-Nummer gespeichert. Wenn Sie die gleiche Key-Einheit, das gleiche Quell-Key oder die gleiche Übergangspunkt-Nummer später wieder anwählen, werden die gespeicherten Parameter automatisch abgerufen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F2 (Key Memory)

KEY MEMORY							
Key Memory							

Aktivieren der Key-Speicherfunktion

- 1** Drücken Sie eine der Tasten F4 bis F7 zur Wahl der Key-Einheit, für die die Einstellung vorgenommen werden soll.
- 2** Bei jedem Drücken der Taste F1 (Key Memory) wird die Speicherfunktion abwechselnd aktiviert und deaktiviert.

Einstellen des externen Maskensignals—EXT MASK SOURCE-Menü

Wenn Sie die EXT-Taste der MASKS-Gruppe des allgemeinen Bedienungselemente-Blocks drücken, kann das dieser Taste zugeordnete Signal als Key-Maskensignal verwendet werden. Sie können das dieser Taste zugeordnete Signal im EXT MASK SOURCE-Menü auswählen. Für jeden der drei Blöcke M/E-1, M/E-2 und PGM/PST kann eine separate Zuordnung vorgenommen werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F3 (Ext Mask)

EXT MASK SOURCE					
No	ME1	No	ME2	No	DSK
20	Primary 03	11	Primary 21	05	Primary 15

Edit			M / E 1	M / E 2	DSK		
------	--	--	---------	---------	-----	--	--

Wählen des externen Maskensignals

- 1 Drücken Sie eine der Tasten F4 bis F8 zur Wahl der Key-Einheit, für die die Einstellung vorgenommen werden soll. Die angewählte Key-Einheit erscheint in Umkehr-Video.
- 2 Während Sie die Taste F1 (Edit) gedrückt halten, drücken Sie die dem gewünschten Signal entsprechende Taste im AUX/PVW-Bus des Steuerpults. Die Bezeichnung des angewählten Signals erscheint im Menü.

Einstellen der Bandbreite des Key-Signals—BAND WIDTH-Menü

Im BAND WIDTH-Menü können Sie die Bandbreite des Key-Signals separat für jede Key-Einheit und jeden Key-Typ einstellen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F4 (Band Width)

BAND WIDTH					
Lum	1	1	1	1	2
Lin	3	3	3	3	3

	Band Width	↓	M / E1 KEY1	M / E1 KEY2	M / E2 KEY1	M / E2 KEY2	DSK
--	------------	---	-------------	-------------	-------------	-------------	-----

Einstellen der Bandbreite des Key-Signals

- 1** Drücken Sie eine der Tasten F4 bis F8 zur Wahl der Key-Einheit, für die die Einstellung vorgenommen werden soll.
- 2** Betätigen Sie die Taste F3 (↓) zur Wahl des Luminanz- (Lum) oder Linear-Key-Typs (Lin). Der gewählte Key-Typ erscheint in Umkehr-Video.
- 3** Drücken Sie die Taste F2 (Band Width), um den Bandbreiten-Pegel einzustellen. Die Bandbreite wird als Ganzzahl zwischen 1 und 5 angezeigt, und Sie können die Werte durch Drücken der Taste F2 der Reihe nach durchlaufen. Je größer der Wert, desto größer ist die Bandbreite.
Bei zunehmender Bandbreite tritt am Key-Rand ein Übersprechen des Luminanzsignals ins Farbsignal auf. Andererseits läßt sich bei Wahl einer geringen Bandbreite kein scharfer Rand erzielen.

Einstellen der Schattenbreite—SHADOW WIDTH-Menü

Im SHADOW WIDTH-Menü können Sie die maximale Breite einer versetzten Umrandung oder eines Schlagschattens einstellen, mit dem der Key-Rand versehen wird. Dieser Wert kann für jede Key-Einheit separat auf 4H oder 8H eingestellt werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F5 (Shadow Width)

SHADOW WIDTH							
8 4 8 8 8							
		Shadow Width	ME1 KEY1	ME1 KEY2	ME2 KEY1	ME2 KEY2	DSK

Einstellen der maximalen Breite einer versetzten Umrandung oder eines Schlagschattens

- 1** Drücken Sie eine der Tasten F4 bis F8 zur Wahl der Key-Einheit, für die die Einstellung vorgenommen werden soll.
- 2** Wählen Sie entweder 4H oder 8H. Bei jedem Drücken der Taste F3 (Shadow Width) wird abwechselnd zwischen den beiden Werten umgeschaltet.

Einstellen der Tricküberblend-Parameter—WIPE-Menü

Im WIPE-Menü können Sie die Standardwerte der Tricküberblend-Parameter einstellen, z. B. der Position des Tricküberblend-Zentrums oder der Konturenschärfe. Außerdem wird dieses Menü zum Einstellen der Trickblenden verwendet, die mit den Tasten PROG 1 und PROG 2 der Trickblenden-Wahl-Gruppe abgerufen werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F4 (Wipe)

WIPE		Posit Offset	X	+0.25 pixel			
			Y	-3.50 pixel			
		Wipe Edge Soft		+20 %			
		Pattern	Prog 1	29			
			Prog 2	136			
		Pattern	Pattern	Posit	Posit	Edge	
		Prog 1	Prog 2	Offset X	Offset Y	Soft	

Angezeigte Informationen

Posit Offset X, Y: Diese Werte legen die Position des Zentrums der Trickblende fest. Der Stellbereich des x- und y-Wertes beträgt -16,00 bis +15,75 Pixel in 0,25-Pixel-Schritten.

Wipe Edge Soft: Dieser Wert gibt die Konturenschärfe der Trickblendenkante an, wenn die SOFT-Taste der EDGE-Gruppe der Trickblenden-Wahl-Gruppe des Steuerpults ausgeschaltet ist.

Der Stellbereich beträgt ± 50 % in Schritten von 1 %.

Bitte beachten Sie, daß diese Einstellung gleichzeitig die Konturenschärfe einer Trickblende beeinflusst, die mit einem Trickblenden-Key oder Farbhintergrund erzeugt wurde. Im allgemeinen empfiehlt sich eine Einstellung im Bereich -20 % bis -30 %.

Pattern Prog 1, 2: Diese Parameter zeigen die Nummern der Trickblenden an, die der PROG 1- und der PROG 2-Taste der Trickblenden-Wahl-Gruppe des Steuerpults zugeordnet sind.

Verschieben der Position des Trickblenden-Zentrums

- 1** Drücken Sie die Taste F5 (Posit Offset X), um die Position in horizontaler Richtung zu verschieben. Für eine Verschiebung in vertikaler Richtung drücken Sie die Taste F6 (Posit Offset Y).
- 2** Geben Sie den Versatzwert der Zentrum-Position im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Danach wird das Zentrum der Trickblende entsprechend verschoben.

Einstellen der Konturenschärfe der Trickblende

- 1** Drücken Sie die Taste F7 (Edge Soft).
- 2** Geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Zuordnen einer Trickblende zur PROG 1- oder PROG 2-Taste

- 1** Um der PROG 1-Taste eine Trickblende zuzuordnen, drücken Sie die Taste F3 (Pattern Prog 1). Wenn Sie die Taste F4 (Pattern Prog 2) drücken, können Sie der PROG 2-Taste eine Trickblende zuordnen.
- 2** Geben Sie die Nummer der Trickblende, die der jeweiligen Taste zugeordnet werden soll, im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
Die Nummern der Trickblenden entnehmen Sie bitte dem Trickblenden-Verzeichnis am Ende dieser Anleitung.

Einstellen des Chroma-Keys—CHROMAKEY-Menü

Das CHROMAKEY-Menü dient zur Einstellung des Eingangssignals, das als Chroma-Key verwendet wird. Dieses Menü erscheint nur beim D-2-System (DVS-8000), nicht jedoch beim D-1-System (DVS-8000C).

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F5 (Chroma Key)

CHROMAKEY		ch1	ch2
Format	RGB	Betacam (0)	
Sync	INT	EXT	
Phase Adjust	+2CLK	-12CLK	
7.5 IRE Setup	ON		

CH	RGB	β-CAM (0)	β-CAM (7.5)	SMPTE	Sync	Phase Adjust	7.5 IRE Setup
----	-----	-------------	---------------	-------	------	--------------	---------------

Angezeigte Informationen

ch1/ch2: Zeigt den Chroma-Key-Kanal an.

Beim DVS-8000 können zwei Chroma-Quell-Key-Signale als Eingangssignale für Kanal 1 (ch1) und 2 (ch2) verwendet werden.

Format: Zeigt das Format des Signals (Chroma-Quell-Signal) an, das der CHROMA KEY INPUT-Buchse zugeleitet wird. Wählen Sie zwischen RGB, β-CAM und SMPTE. Bei Wahl von β-CAM bestehen zwei Möglichkeiten, (7.5) oder (0), um anzuzeigen, ob die Signalamplitude eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthält.

Sync: Zeigt den Synchronisations-Modus des Eingangssignals an. Stellen Sie diesen Parameter auf INT, wenn dem an die CHROMA KEY INPUT-Buchse angelegten G/Y-Eingangssignal ein Synchronsignal hinzugefügt wird. In einem solchen Fall braucht der SYNC-Buchse kein Signal zugeleitet zu werden. Wenn das G/Y-Eingangssignal kein Synchronsignal enthält, legen Sie ein Synchronsignal an die SYNC-Buchse (4 V) an und stellen diesen Parameter auf EXT.

Phase Adjust: Zeigt die H-Phasen-Einstellung des Eingangssignals an.

Die H-Phase kann in einem Stellbereich von ± 128 Taktimpulsen in 1-Impuls-Schritten justiert werden.

7.5 IRE Setup: Zeigt an, ob die Amplitude des Ausgangssignals des Chroma-Key-Schaltkreises eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthält.

Einstellen des Chroma-Keys

- 1** Wählen Sie den Chroma-Key-Kanal, für den die Einstellung vorgenommen werden soll.
- 2** Drücken Sie eine der Tasten F2 bis F5, um das Format des Chroma-Quell-Key-Signals zu wählen.
- 3** Wählen Sie zwischen interner und externer Synchronisation. Bei jedem Drücken der Taste F7 (Sync) wird abwechselnd zwischen interner (INT) und externer (EXT) Synchronisation umgeschaltet.
- 4** Drücken Sie die Taste F6 (Phase Adjust) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
- 5** Wählen Sie, ob eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten in der Amplitude enthalten ist. Bei jedem Drücken der Taste F8 (7.5 IRE Setup) wird diese Einstellung abwechselnd ein- und ausgeschaltet.

Einstellen des Ausgangssignals—OUTPUT CONTROL-Menü

Im OUTPUT CONTROL-Menü können Sie die Phase des Ausgangssignals justieren und die Werte für Spitzenweiß und Spitzenschwarz einzustellen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F3 (Keyer) → F6 (Output Control)

OUTPUT CONTROL						
System Phase		:	+999.9 μsec			
Refout Phase		:	+999.9 μsec			
7.5 IRE SET UP		:				
White Clip		:	105%			
Dark Clip		:	0%			
System Phase	Ref Out Phase	7.5 IRE Setup*	White Clip	Dark Clip		

* Beim D-1-System (DVS-8000C) steht die Funktion der Taste F3 nicht zur Verfügung.

Angezeigte Informationen

System Phase: Zeigt die Phasendifferenz zwischen dem externen Synchronsignal, das der Schalteinheit zugeleitet wird, und den Ausgangssignalen, z. B. dem Signal der PGM OUT-Buchse, an. Die Phasendifferenz kann innerhalb eines Bereiches von $\pm 999,9 \mu s$ in $0,1\text{-}\mu s$ -Schritten justiert werden. Drücken Sie die Taste F1, um die Einstellung vorzunehmen.

Ref Out Phase: Zeigt die Phasendifferenz zwischen dem externen Synchronsignal, das der Schalteinheit zugeleitet wird, und dem von der Schalteinheit abgegebenen Synchronsignal an. Die Phasendifferenz kann innerhalb eines Bereiches von $\pm 999,9 \mu s$ in $0,1\text{-}\mu s$ -Schritten justiert werden. Drücken Sie die Taste F2, um die Einstellung vorzunehmen.

7.5 IRE Setup: Zeigt an, ob die Signalamplitude eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthält; drücken Sie die Taste F3, um die Einstellung zu ändern. Diese Option wird beim D-1-System (DVS-8000C) nicht angezeigt.

White Clip: Zeigt den Spitzenweiß-Wert des Ausgangssignals an. Der Stellbereich ist wie folgt:

- Beim D-1-System (DVS-8000C): $-7,2\%$ bis $+109,4\%$.
- Beim D-2-System (DVS-8000): $-20,0\text{ IRE}$ bis $+139,8\text{ IRE}$.

Drücken Sie die Taste F4, um die Einstellung vorzunehmen.

Dark Clip: Zeigt den Spitzenschwarz-Wert des Ausgangssignals an. Der Stellbereich ist der gleiche wie beim Spitzenweiß, doch darf der Spitzenschwarz-Wert den Spitzenwert-Weiß nicht überschreiten. Drücken Sie die Taste F5, um die Einstellung vorzunehmen.

Einstellen der Systemphase

Drücken Sie die Taste F1 (System Phase) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen der Phase des Referenz-Ausgangssignals

Drücken Sie die Taste F2 (Ref Out Phase) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen einer Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten

Bei jedem Drücken der Taste F3 (7.5 IRE Setup) wird diese Funktion abwechselnd aktiviert und deaktiviert.

Einstellen des Spitzenweiß-Wertes

Drücken Sie die Taste F4 (White Clip) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen des Spitzenschwarz-Wertes

Drücken Sie die Taste F5 (Dark Clip) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen der Universal-Schnittstellen-Buchsen (GPI)—GPI IN-Menü

Im GPI IN-Menü können Sie den Typ des Triggerimpulses und die Arbeitsweise der acht GPI-Eingangsbuchsen der Schalteinheit einstellen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F2 (Sw'er) → F7 (GPI)

GPI IN	
1	□ M/E1 CUT
2	□ P/P CUT
3	× DSK CUT
4	□ FTB AT
5	× RUN
6	□ SNAP RECALL 10
7	—
8	—

Select

M/E1 CUT	DSK CUT	EFF RECALL?
M/E2 CUT	DSK AT	SNAP RECALL?
P/P CUT	FTB CUT	RUN
M/E1 AT	FTB AT	STOP
M/E2 AT		REWIND
P/P AT		PREV KF
		NEXT KF

Select Trig Type ↑ ↓

Angezeigte Informationen

1 bis 8: Diese Ziffern entsprechen den acht GPI-Eingangsbuchsen an der Schalteinheit. Nähere Hinweise zur Klemmenbelegung der GPI-Eingangsbuchsen finden Sie in Abschnitt 2-7 unter „Input/Output Signals of Connectors“ auf Seite 2-7 (E) der Bedienungs- und Wartungsanleitung des DVS-8000/8000C.

□ usw.: Kennzeichnet die Wellenformen der Signale, die den GPI-Eingangsbuchsen von externen Geräten zugeleitet werden. Die Signaltypen werden mit den folgenden Symbolen dargestellt.

- : Impulssignal mit positiver Polarität. Die steigende Flanke wird als Triggerimpuls verwendet.
- : Impulssignal mit negativer Polarität. Die fallende Flanke wird als Triggerimpuls verwendet.
- × : Flipflop-Signal. Bei jeder Umschaltung des Signals wird ein Triggerimpuls abgegeben.
- : Inaktives Signal.

M/E1 CUT usw.: Zeigt den Betriebsvorgang an, der an der Schalteinheit durch das entsprechende Triggersignal ausgelöst wird. Wenn ein Fragezeichen hinter der Option erscheint, muß ein Zahlenwert für diese Option eingegeben werden.

CUT: Ein harter Schnitt wird ausgeführt.

AT: Ein automatischer Übergang wird ausgeführt.

EFF RECALL?: Ein Key-Vollbild-Effekt wird abgerufen. Geben Sie die entsprechende Registernummer am Ende ein.

SNAP RECALL?: Ein Schnappschuß wird abgerufen. Geben Sie die entsprechende Registernummer am Ende ein.

RUN: Ein Key-Vollbild-Effekt wird ausgeführt.

STOP: Ein Key-Vollbild-Effekt wird gestoppt.

REWIND: Rücklauf an den Anfang eines Key-Vollbild-Effekts.

PREV KF: Rücklauf an das letzte Key-Vollbild.

NEXT KF: Vorlauf an das nächste Key-Vollbild.

Einstellen der GPI-Eingangsbuchsen

- 1** Betätigen Sie die Taste F4 (↑) oder F5 (↓), um die gewünschte GPI-Nummer mit dem Umkehr-Video-Cursor anzufahren.
- 2** Wählen Sie den Typ des Triggerimpulses. Durch Drücken der Taste F3 (Trig Type) können Sie die verschiedenen Typen in der Reihenfolge $\square\square$, $\neg\square$, \times und $-$ durchlaufen.
- 3** Wählen Sie den ausgelösten Betriebsvorgang. Betätigen Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um die Anzeige des gewünschten Betriebsvorgangs mit dem Umkehr-Video-Cursor anzufahren.
- 4** Drücken Sie die Taste F1 (Select), um den angewählten Betriebsvorgang im Kasten links anzeigen zu lassen. Wenn ein Fragezeichen hinter der Anzeige erscheint, geben Sie einen Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen der Tally-Anzeige—TALLY-Menü

Im TALLY-Menü können Sie dem Tally-Ausgangssignal, das beispielsweise an ein externes Tally-Gerät abgegeben wird, eine Übergangspunkt-Tastenummer zuordnen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F2 (Sw'er) → F8 (Tally)

TALLY							
01	Primary 01	11	Primary 11	21	Primary 21	31	Primary 31
02	Primary 02	12	Primary 12	22	Primary 22	32	Primary 32
03	Primary 03	13	Primary 13	23	Primary 23	33	—
04	Primary 04	14	Primary 14	24	Primary 24	34	—
05	Primary 05	15	Primary 15	25	Primary 25	35	—
06	Primary 06	16	Primary 16	26	Primary 26	36	—
07	Primary 07	17	Primary 17	27	Primary 27	37	—
08	Primary 08	18	Primary 18	28	Primary 28	38	—
09	Primary 09	19	Primary 19	29	Primary 29	39	—
10	Primary 10	20	Primary 20	30	Primary 30	40	—

Einstellen der Tally-Anzeige

- 1 Drücken Sie eine der Tasten F5 bis F8, um die gewünschte Tally-Nummer mit dem Umkehr-Video-Cursor anzufahren. Nähere Hinweise zum Zusammenhang zwischen den Stiftnummern der TALLY-Buchse an der Rückseite der Schalteinheit und den Tally-Nummern finden Sie in Abschnitt 2-7 unter „Input/Output Signals of Connectors“ auf Seite 2-7 (E) der Bedienungs- und Wartungsanleitung des DVS-8000/8000C.
- 2 Um ein Tally-Signal abzugeben, drücken Sie die Taste F3 (Button No.) und geben die Übergangspunkt-Tastenummer im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Alternativ können Sie die Taste F1 (Edit) gedrückt halten, während Sie die entsprechende Taste am AUX-Übergangspunkt-Bus drücken.
Drücken Sie die Taste F2 (Unlink), wenn kein Tally-Signal abgegeben werden soll. Die Tally-Anzeige wechselt dann auf „—“, und das Tally-Signal wird nicht abgegeben.

Einstellen des Digital-Multi-Effektors DME-5000— DME SETUP-Menü

Im DME SETUP-Menü können Sie die Einstellungen des an der Schalteinheit angeschlossenen Digital-Multi-Effektors DME-5000 vornehmen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME)

DME SETUP			Information CH1				
LOG	PHY	GLBL	DME-5000 (C) SONY V1.00				
1	1	*	OPTION COMBINE GRAPHIC PAGE / CYL				
2	2	*	REMARK D2 NTSC PHY 01				
3	4		OTHERS GDC : V1.00 SIO : V1.00				
4	6						
			Editor Protocol : DME-5000 / SONY VTR 9PIN				
Config	Input Control	Output Control	GPI				

Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (Config), um die grundlegende Betriebsart einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F2 (Input Control), um Einstellungen für das Eingangssignal vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F3 (Output Control), um Einstellungen für das Ausgangssignal vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F4 (GPI), um Einstellungen für die Universal-Schnittstellen-Buchsen (GPI) vorzunehmen.

Angezeigte Informationen

LOG (logischer Kanal): Zeigt den vom Steuerpult gesteuerten DME-Kanal an (1 bis 4).

PHY (physischer Kanal): Zeigt an, welcher DME-Kanal jedem einzelnen der logischen Kanäle zugeordnet ist.

GLBL (Globalkanal): Die Kanäle, die im Global-Koordinatensystem manipuliert werden können, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Die obigen Parameter-Einstellungen können im CH ASSIGN-Menü (siehe Seite 9-47) geändert werden.

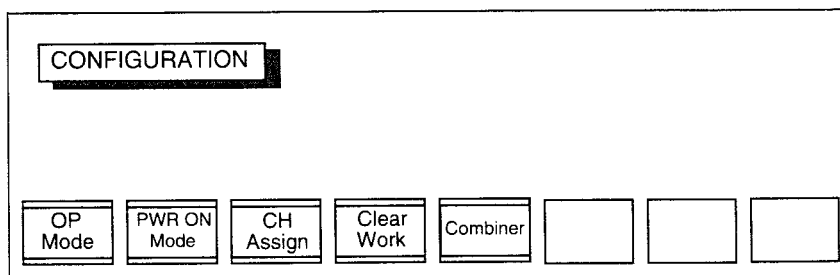
Information: Hier werden Informationen über den momentan mit den DELEGATION-Tasten des Menüsteuer-Blocks des Steuerpults gewählten Kanal angezeigt.

Editor Protocol: Der Digital-Multi-Effektor DME-5000 kann wahlweise mit DME-5000-Protokoll oder mit 9pol Protokoll für Sony-Videorecorder arbeiten. Das Protokoll des angeschlossenen Editorgeräts wird automatisch bestimmt und erscheint in Umkehr-Video.

Einstellen der Betriebsart—CONFIGURATION-Menü

Im CONFIGURATION-Menü können Sie die grundlegende Betriebsart des Digital-Multi-Effektors DME-5000 einstellen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F3 (DME) → F1 (Config)



Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F5, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (OP Mode), um die Verzögerung des Ausgangssignals einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F2 (PWR ON Mode), um die Einschalt-Betriebsart einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F3 (CH Assign), um die Kanal-Zuordnung vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F4 (Clear Work), um die Betriebsart der CLR WORK BUFR-Taste einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F5 (Combiner), um Einstellungen für den Kombinator vorzunehmen.

Einstellen der Ausgangssignal-Verzögerung—OPERATION MODE-Menü

Da das Bild vorübergehend in den Speicher geschrieben werden muß, verursacht der Digital-Multi-Effektor DME-5000 eine Verzögerung zwischen dem Video-Eingangssignal und dem Video-Ausgangssignal. Verwenden Sie das OPERATION MODE-Menü, um diese Verzögerung auf 1 Vollbild oder 2 Vollbilder einzustellen. Um DME-Bildern Schlagschatten hinzuzufügen (siehe Seite 5-27), muß die Verzögerung auf 2 Vollbilder eingestellt werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F1 (Config) → F1 (OP Mode)

OPERATION MODE							
Through Put							

Einstellen der Verzögerung

Drücken Sie die Taste F1 (Through Put), um die eingestellte Verzögerung zu ändern. Bei jedem Drücken der Taste F1 wird abwechselnd zwischen 1 Vollbild und 2 Vollbildern umgeschaltet.

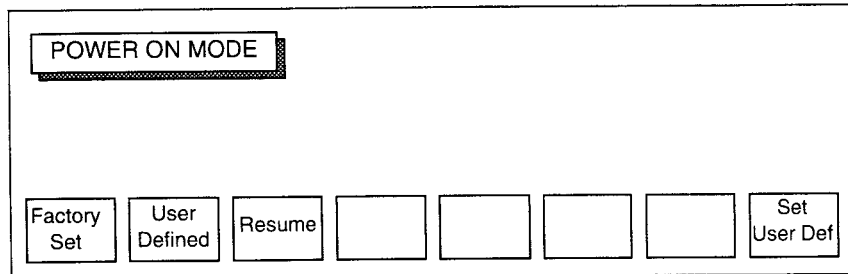
Zur Beachtung

Wenn die Taste F1 (Drop Shadow) im DROP SHADOW-Menü ausgeschaltet ist, wird die Verzögerung automatisch auch dann auf 1 Vollbild eingestellt, wenn Sie im obigen Bedienungsschritt eine Verzögerung von 2 Vollbildern gewählt haben.

Einstellen der Einschalt-Betriebsart—POWER ON MODE-Menü

Drei verschiedene Einschalt-Betriebsarten stehen zur Auswahl, die die Bediener-Einstellungen und den Zustand der Tasten des Steuerpults beim Einschalten des Digital-Multi-Effektors DME-5000 auf unterschiedliche Weise beeinflussen. Das POWER ON MODE-Menü kann außerdem zum Speichern und späteren Wiederherstellen der aktuellen Einstellungen verwendet werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) →
F1 (Config) → F2 (PWR ON Mode)



Einstellen der Einschalt-Betriebsart

Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F3 zur Wahl der entsprechenden Betriebsart. (Die aktuelle Betriebsart erscheint in Umkehr-Video.)

- F1 (Factory Set): Beim Einschalten des Systems werden die werkseitigen Standard-Einstellungen aktiviert.
- F2 (User Defined): Beim Einschalten werden die bedienerdefinierten Einstellungen der Untermenüs (BKGD, EDGE, CROP und DROP SHADOW) des BKGD & EDGE-Menüs aktiviert (siehe Seite 5-19).
- F3 (Resume): Beim Einschalten des Geräts werden die vor dem letzten Ausschalten jeweils aktivierten Einstellungen wiederhergestellt.

Speichern der Bediener-Einstellungen

Führen Sie das nachstehend beschriebene Bedienungsverfahren aus, um die Einstellungen des BKGD & EDGE-Menüs, die beim nächsten Einschalten des Geräts verwendet werden sollen, im bedienerdefinierten Modus (User Defined) in das EEPROM zu schreiben.

- 1** Stellen Sie den Bildzustand, der abgespeichert werden soll, im BKGD & EDGE-Menü ein.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (Set User Def), um die Einstellung abzuspeichern.

Hinweise zu den Grundeinstellungen des Digital-Multi-Effektors DME-5000

Bei jeder Änderung der Grundeinstellungen des Digital-Multi-Effektors DME-5000 werden die neuen Einstellungen automatisch in das EEPROM geschrieben. Daher werden beim Einschalten stets die letzten Einstellungen abgerufen, wobei es keine Rolle spielt, ob die Einschalt-Betriebsart auf den Fortsetzungs-Modus (Resume) oder den bedienerdefinierten Modus (User Defined) eingestellt ist.

Zuordnen von Kanälen—CH ASSIGN-Menü

Beim Digital-Multi-Effektor DME-5000 können Sie die Kanäle wählen, die über die Tasten DME CH1 bis DEM CH4 und GLBL am Steuerpult gesteuert werden. Dazu müssen Sie diesen logischen Kanälen zunächst im CH ASSIGN-Menü die (durch die Systemanschlüsse definierten) physischen Kanäle zuordnen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F1 (Config) → F3 (CH Assign)

CH ASSIGN	
Physical CH	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16
Logical CH	01 0 02 03 0 0 0 04
Global CH	* *

Logical CH

Global Enable

Global Answer

←

→

Zuordnen der logischen DME-Kanäle

- 1 Drücken Sie die Taste F7 (←) oder F8 (→), so daß die Anzeige des gewünschten physischen Kanals in Umkehr-Video erscheint.
- 2 Drücken Sie die Taste F3 (Logical CH).
- 3 Geben Sie die Nummer des logischen Kanals (1 bis 4) im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Wenn dem betreffenden physischen Kanal kein logischer Kanal zugeordnet werden soll, geben Sie „0“ ein.

Wählen der im Global-Modus zu manipulierenden Kanäle

Wählen Sie die Kanäle, die bei Wahl des Globalkanals manipuliert werden sollen, wie folgt.

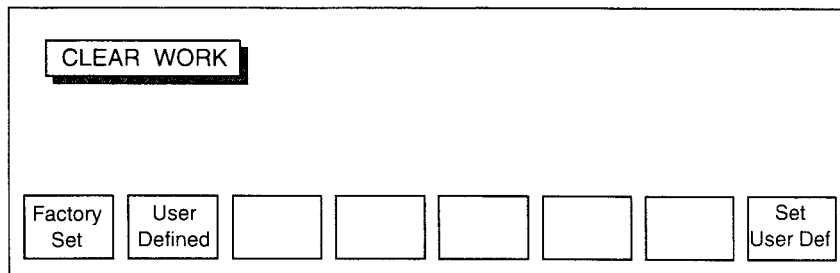
Fahren Sie die Nummer des gewünschten Kanals mit dem Umkehr-Video-Cursor an und drücken Sie die Taste F4 (Global Enable).

Ein Sternchen erscheint daraufhin in der Zeile „Global CH“ unter dieser Kanalnummer. Um die betreffende Kanalwahl zu stornieren, drücken Sie die Taste F4 erneut.

Einstellen des Arbeitsspeicher-Löschmodus—CLEAR WORK-Menü

Die CLR WORK BUFR-Taste der EDIT-Gruppe des Menüsteuer-Blocks besitzt zwei Betriebsarten. Im CLEAR WORK-Menü können Sie die Taste auf eine der beiden Betriebsarten einstellen, Einstellungen für Hintergrund und Kanten des aktuellen Bildes vornehmen und diese Bediener-Einstellungen für den bedienerdefinierten Modus abspeichern.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F1 (Config) → F4 (Clear Work)



Einstellen des Arbeitsspeicher-Löschmodus

Drücken Sie die Taste F1 oder F2 zur Wahl der entsprechenden Betriebsart.

- F1 (Factory Set): Der Bildzustand wird mit den werkseitigen Standard-Einstellungen initialisiert.
- F2 (User Defined): Der Bildzustand wird mit den Bediener-Einstellungen initialisiert, die wie unten beschrieben abgespeichert wurden. Bei den Bediener-Einstellungen, die abgespeichert werden können, handelt es sich um die Einstellungen der Untermenüs (BKGD, EDGE, CROP und DROP SHADOW) des BKGD & EDGE-Menüs.

Speichern der Bediener-Einstellungen

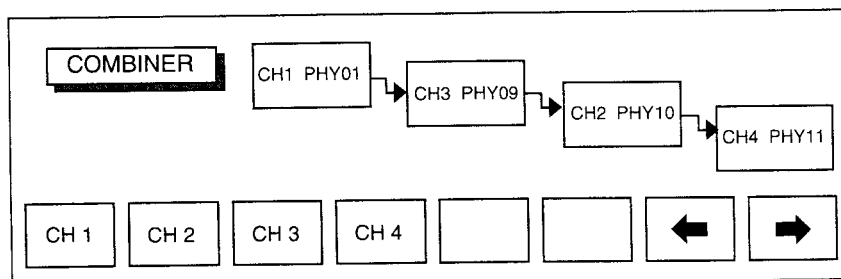
- 1** Stellen Sie im BKGD & EDGE-Menü den Bildzustand ein, der abgespeichert werden soll.
- 2** Drücken Sie die Taste F8 (Set User Def).
Damit bleiben die betreffenden Einstellungen so lange gespeichert, bis Sie diese Taste erneut drücken. Durch Drücken der CLR WORK BUFR-Taste können Sie das Bild mit diesen Einstellungen initialisieren.

Einstellen der Kombinator-Konfiguration—COMBINER-Menü

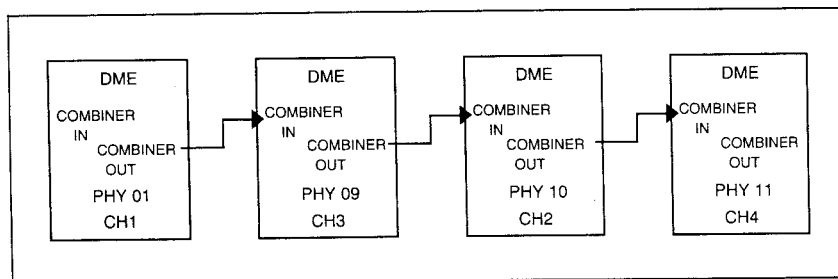
Die Kombinator-Funktion ermöglicht es, das Ausgangs-Bild eines Kanals einem anderen Kanal zuzuspielen, um die beiden Bilder zu kombinieren. Dazu muß der Digital-Multi-Effektor DME-5000 mit der Kombinator-Zusatzkarte BKDM-5020/5021 (Sonderzubehör) ausgestattet sein.

Im COMBINER-Menü können Sie die Anschlüsse der Kanäle wunschgemäß konfigurieren.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F1 (Config) → F5 (Combiner)



Das obige Menü erscheint und zeigt den Reihenanschluß von vier Einheiten. In diesem Beispiel sind die physischen Anschlüsse wie folgt hergestellt.



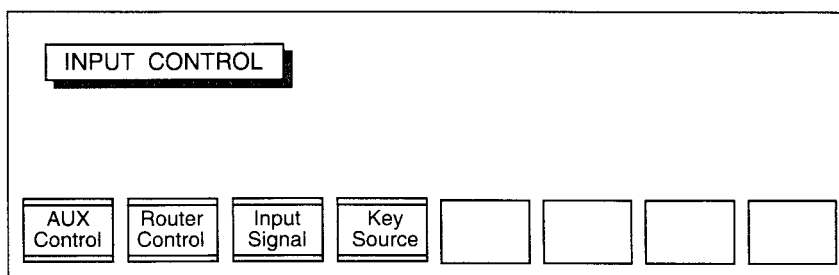
- 1** Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4 zur Wahl des Kanals, der eingestellt werden soll.
- 2** Betätigen Sie die Taste F7 (←) oder F8 (→), um die angewählte Kanalnummer in die richtige Lage für den gewünschten physischen Anschluß zu bringen.

Wiederholen Sie die obigen zwei Bedienungsschritte, bis alle Kanäle wunschgemäß angeschlossen sind.

Einstellen der Eingangssignale des Digital-Multi-Effektors DME-5000— INPUT CONTROL-Menü

Das INPUT CONTROL-Menü bietet Zugang zu den verschiedenen Menüs, in denen Einstellungen für die Eingangssignale des Digital-Multi-Effektors DME-5000 vorgenommen werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F3 (DME) → F2 (Input Control)



Drücken Sie eine der Tasten F1 bis F4, um die nächste Menü-Ebene zu erreichen.

- Drücken Sie die Taste F1 (AUX Control), um Einstellungen zur Steuerung des AUX-Busses der Schalteinheit vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F2 (Router Control), um Einstellungen für die Eingangswahleinheit vorzunehmen.
- Drücken Sie die Taste F3 (Input Control), um das Eingangssignal einzustellen.
- Drücken Sie die Taste F4 (Key Source), um dem Eingangssignal ein Key-Signal zuzuordnen.

Einstellen der AUX-Bus-Steuerung—AUX CONTROL-Menü

Im AUX CONTROL-Menü können Sie Einstellungen zur Wahl des Signals vornehmen, das der Digital-Multi-Effektor DME-5000 zur Steuerung des AUX-Busses der Schalteinheit verwendet.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F2 (Input Control) → F1 (AUX Control)

AUX CONTROL			
Video		Key	
Address	D / A	Address	D / A
AUX 1	Digital	AUX 2	Analog

Video AUX #	Video D / A	Key AUX #	Key D / A				
----------------	----------------	--------------	--------------	--	--	--	--

Angezeigte Informationen

Video/Key: Zeigt das dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 zugeleitete Video- oder Key-Signal an.

Address: Hier wird angezeigt, von welcher AUX OUTPUTS-Buchse (1 bis 4) das dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 zugespielte Ausgangssignal abgegeben wird. Diese Einstellung richtet sich nach den physischen Anschlüssen zwischen der Schalteinheit und dem Digital-Multi-Effektor DME-5000.

D/A: Zeigt ein digitales oder analoges Eingangssignal an.

Einstellen des Video-Eingangssignals

- 1** Drücken Sie die Taste F1 (Video Aux #). Das Pop-up-Menü erscheint.
- 2** Geben Sie die jeweilige Nummer (1 bis 4) der AUX OUTPUTS-Buchse über die Numerik-Tastatur ein.
- 3** Wählen Sie zwischen einem digitalen und einem analogen Eingangssignal. Bei jedem Drücken der Taste F2 (Video D/A) wird zwischen den beiden Einstellungen umgeschaltet.

Einstellen des Key-Eingangssignals

Nehmen Sie diese Einstellung auf gleiche Weise wie beim Video-Eingangssignal vor, doch drücken Sie diesmal die Taste F3 (Key Aux #) zur Wahl der AUX OUTPUTS-Buchse und die Taste F4 (Key D/A), um zwischen einem digitalen und einem analogen Eingangssignal zu wählen.

Einstellen der Eingangswahleinheit—ROUTER CONTROL-Menü

Als Eingangswahleinheit kann ein BVS-V1201, DVS-V1201 oder BKDM-5080 an den Digital-Multi-Effektor DME-5000 angeschlossen werden. Im ROUTER CONTROL-Menü können Sie die Signale einstellen, die dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 von diesen Einheiten zugespielt werden, und die Übergangspunkt-Nummer wählen, die dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 zugeordnet werden soll.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F2 (Input Control) → F2 (Router Control)

ROUTER CONTROL			
	D / A	Type	Remark
Video	D	BKDM-5080	UA2 = 01 DEST#1
	A	BVS-V1201	UA2 = 04 08
Key	D	DVS-V1201	UA2 = 01 02
	A	—	

V / K	D / A	Selector Type	UA2 * 1	UA2 * 2		Unit	Factory Set
-------	-------	---------------	------------	------------	--	------	-------------

* Wenn die Funktion der Taste F3 (Selector Type) auf die BKDM-5080 eingestellt ist, so ist die Taste F4 mit „UA2“, die Taste F5 mit „DEST“ gekennzeichnet.

Angezeigte Informationen

Video/Key: Zeigt das dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 zugespielte Video- oder Key-Signal an.

D/A: Zeigt ein digitales oder analoges Eingangssignal an.

Type: Zeigt den Typ der Eingangswahleinheit an. Anmerkungen:

- Bei Wahl einer BVS-V1201 oder DVS-V1201 handelt es sich bei der Zahl hinter „UA2=“ um die Geräteadresse. Werden mehrere Einheiten gleichen Typs angeschlossen, so ist eine Geräteadresse erforderlich. Nähere Hinweise zu den Geräteadressen finden Sie in der Begleitdokumentation der betreffenden Einheit.
- Bei Wahl einer BKDM-5080 handelt es sich bei der Zahl hinter „UA2=“ um die Geräteadresse, und die auf „DEST #“ folgende Zahl kennzeichnet das Ziel. Nähere Hinweise zu diesen Zahlen finden Sie in der Begleitdokumentation der BKDM-5080.

Einstellen der Eingangswahleinheit

- 1** Wählen Sie zunächst, ob das Video- oder das Key-Signal eingestellt werden soll. Bei jedem Drücken der Taste F1 (V/K) wird abwechselnd zwischen Video- und Key-Signal umgeschaltet.
- 2** Wählen Sie, ob die digitalen oder die analogen Eingangsbuchsen verwendet werden sollen. Bei jedem Drücken der Taste F2 (D/A) wird abwechselnd zwischen den digitalen (D) und den analogen (A) Buchsen umgeschaltet.
- 3** Wählen Sie das Gerät, das als Eingangswahleinheit verwendet werden soll. Bei jedem Drücken der Taste F3 (Selection Type) wird wie folgt der Reihe nach zwischen den verfügbaren Typen umgeschaltet, die sich danach richten, ob ein digitales oder ein analoges Eingangssignal gewählt wurde.
 - Digital: BKDM-5080 → DVS-V1201 → „–“
 - Analog: BVS-V1201 → „–“Wenn keine Signalweg-Schalteneinheit verwendet werden soll, wählen Sie „–“.

Zur Beachtung

Bei jeder Änderung der Einstellung der Type-Option sowie nach Drücken der Taste F8 (Factory Set) wird die werkseitige Standard-Einstellung der Übergangspunkt-Zuordnung wiederhergestellt.

4 Stellen Sie die Geräteadresse ein.

- Sie können jeweils zwei Einheiten BVS-V1201 und DVS-V1201 verwenden. Um die Geräteadresse der ersten Einheit einzustellen, drücken Sie die Taste F4 (UA2 1) und geben die Adresse im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Um die Geräteadresse der zweiten Einheit einzustellen, drücken Sie die Taste F5 (UA2 2) und geben die Adresse auf gleiche Weise ein. Wenn nur eine Einheit verwendet wird, geben Sie als Geräteadresse für die zweite Einheit „0“ ein.
- Um die Geräteadresse für eine BKDM-5080 einzustellen, drücken Sie die Taste F4 (UA2) und geben die Adresse im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Anschließend drücken Sie die Taste F5 und geben die Zielnummer ein.

Zur Beachtung

Bei Verwendung von zwei Signalweg-Schalteinheiten verbinden Sie den Ausgang der ersten Schalteinheit mit Eingang Nr. 1 der zweiten Schalteinheit. In einem solchen Fall ist die physische Adresse der Eingangsbuchsen der ersten Schalteinheit 1 bis 12, die der zweiten Schalteinheit 13 bis 23.

Einstellen der Übergangspunkt-Nummer des Digital-Multi-Effektors DME-5000

Die Übergangspunkt-Nummern des Digital-Multi-Effektors DME-5000 liegen im Bereich 0 bis 63. Nach einer Änderung der Einstellung der Eingangswahleinheit müssen Sie die vom Digital-Multi-Effektor DME-5000 verwendete Übergangspunkt-Nummer den Eingangsbuchsen jeder Eingangswahleinheit zuordnen.

Diese Zuordnung kann wie folgt unter Verwendung der werkseitigen Standard-Einstellungen oder der Bediener-Einstellungen vorgenommen werden.

Verwendung der werkseitigen Standard-Einstellungen

Diese Einstellungen ordnen die Übergangspunkt-Nummern des Digital-Multi-Effektors DME-5000 (0, 1, 2... 63) der Reihe nach den Eingängen der Signalweg-Schalteinheit zu, angefangen mit Eingang Nr. 1.

Drücken Sie dazu die Taste F8 (Factory Set) im ROUTER CONTROL-Menü.

Verwendung der Bediener-Einstellungen

Verwenden Sie das UNIT-Menü, um die Übergangspunkt-Nummer selbst einzustellen.

- 1** Drücken Sie die Taste F7 (Unit) im ROUTER CONTROL-Menü. Das UNIT-Menü erscheint.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F2 (Input Control) → F2 (Router Control) → F7 (Unit)

Xpt No	UA2	DEST	Source
1	01	1	2

1
10
20
30
38

Unit 1 UA 2 = 01 DEST # = 1

Unit 3 UA 2 = 02

Unit 4 UA 2 = 04

Button No
←
→
Select Unit
Source
Unlink

Bei den Zahlen (1 bis 38 usw.) in der Abbildung handelt es sich um die aktuellen physischen Adressen der Eingangswahleinheiten.

-
- 2** Wählen Sie die Übergangspunkt-Nummer des Digital-Multi-Effektors DME-5000, die zugeordnet werden soll. Diese Nummer wird unter „Xpt No.“ im obersten Menü-Kasten angezeigt.

Führen Sie eines der beiden folgenden Verfahren zur Wahl der Nummer aus.

- Drücken Sie die Taste F2 (Button No.), wonach das Pop-up-Menü erscheint, und geben Sie die Übergangspunkt-Nummer über die Numerik-Tastatur ein.
- Drücken Sie die Taste F3 (←) oder F4 (→).

- 3** Wählen Sie D (Digital) oder A (Analog). Bei jedem Drücken der Taste F5 (Select Unit) wird zwischen den beiden Einstellungen umgeschaltet.

- 4** Geben Sie die physische Adresse vor, die dem gewählten Übergangspunkt des Digital-Multi-Effektors DME-5000 entspricht. Drücken Sie die Taste F6 (Source) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Die Adresse erscheint unter „Source“ im obersten Menü-Kasten, womit die Einstellung abgeschlossen ist.

Um einem Übergangspunkt des Digital-Multi-Effektors DME-5000 keine physische Adresse zuzuordnen, drücken Sie die Taste F8 (Unlink), wonach „–“ im Menü erscheint.

Einstellen des Eingangssignals—INPUT SIGNAL-Menü

Normalerweise werden dem Digital-Multi-Effektor DME-5000 Eingangssignale über eine Eingangswahleinheit zugespielt, z. B. eine Signalweg-Schalteinheit. Im INPUT SIGNAL-Menü können Sie Einstellungen für die einzelnen Eingangssignale, die von den Eingangswahleinheiten zugespielt werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F2 (Input Control) → F3 (Input Signal)

INPUT SIGNAL		Button No	Type	H Delay	Hue	7.5 IRE Set up
		1	β - CAM(0)	1	+0.30°	-

Button No	Signal Type	H Delay	Hue	7.5 IRE Setup *			

* Die Funktion der Taste F5 steht beim D-1-System sowie bei einem mit 625 Zeilen arbeitenden System nicht zur Verfügung.

Angezeigte Informationen

Button No.: Zeigt die Übergangspunkt-Nummer des Digital-Multi-Effektors DME-5000 an.

Signal Type: Zeigt das Format des Eingangssignals an.

Wenn der Digital-Multi-Effektor DME-5000 bei einem 525-Zeilen-System ausschließlich im Komponentensignal-Betrieb verwendet wird, muß zwischen SMPTE und β -CAM gewählt werden. (Nach Wahl von β -CAM wird hinter dem Signaltyp entweder „(7.5)“ oder „(0)“ angezeigt, je nachdem, ob die Signalamplitude eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthält.) In allen anderen Fällen wird das Format automatisch ermittelt. Die Eingangssignale des Digital-Multi-Effektors DME-5000 können die folgenden Formate besitzen:

Abtastzeilen	Komponenten-/ FBAS-Signal	Digital/ Analog	Format
525	FBAS-Signal	Digital	D-2
		Analog	NTSC
	Komponenten-signal	Digital	D-1
		Analog	β-CAM oder NTSC
625	Komponenten-signal	Digital	D-1
		Analog	EBU

H Delay: Zeigt die Verzögerung des Ausgangssignals gegenüber dem Eingangssignal an.

Stellen Sie die Verzögerung auf 0 oder 1 ein. Bei einer Schalteinheit, z. B. der DVS-8000/8000C, deren Ausgangssignal gegenüber dem Eingangssignal um 1H (eine horizontale Abtastzeile) verzögert wird, wählen Sie 1.

Hue: Bei einem analogen Eingangssignal wird hier der Korrekturbetrag für Feinjustierung des Farbtons angezeigt. Der Stellbereich beträgt $-5,00^\circ$ bis $+5,00^\circ$ in Schritten von $0,01^\circ$.

Bei einem digitalen Eingangssignal erscheint „–“.

7.5 IRE Setup: Zeigt an, ob die Amplitude des verwendeten Signals eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthält. Beim D-1-System und einem mit 625 Zeilen arbeitenden System erscheint hier stets „–“.

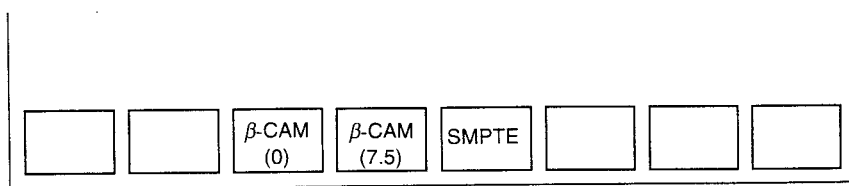
Einstellen des Eingangssignals

- 1** Wählen Sie das Eingangssignal, für das die Einstellung vorgenommen soll, anhand eines der beiden folgenden Verfahren:
 - Drücken Sie die Taste F1 (Button No.) und geben Sie die Übergangspunkt-Nummer im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
 - Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓). Die aktuellen Einstellungen für die gewählte Übergangspunkt-Nummer werden angezeigt.
- 2** Stellen Sie die Verzögerung ein. Bei jedem Drücken der Taste F3 (H Delay) wird zwischen den beiden Werten 0 und 1 umgeschaltet.
- 3** Bei einem analogen Eingangssignal stellen Sie den Farbton-Korrekturwert ein. Drücken Sie die Taste F4 (Hue) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein. Diese Einstellung ist bei einem digitalen Eingangssignal nicht erforderlich.
- 4** Einstellen der Schwarzabhebung.
Bei jedem Drücken der Taste F5 (7.5 IRE Setup) wird die Einstellung abwechselnd aktiviert und deaktiviert. Diese Einstellung ist beim D-1-System und einem mit 625 Zeilen arbeitenden System nicht erforderlich.

Einstellen des Formats eines analogen Komponenten-Eingangssignals

Wenn ein analoges Komponentensignal im 525-Zeilen-Modus zugeleitet werden soll, verfahren Sie wie folgt, nachdem Sie die Übergangspunkt-Nummer für das Signal gewählt haben.

- 1 Drücken Sie die Taste F2 (Signal Type).
Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt:



- 2 Drücken Sie eine der Tasten F3 (β -CAM(0)), F4 (β -CAM(7.5)) oder F5 (SMPTE).

Zuordnen des Quell-Keys—KEY SOURCE ASSIGN-Menü

Wenn die Taste F6 (Autokey Select) im KEY MODE-Menü (siehe Seite 5-53) gewählt wurde und Sie ein Videosignal anwählen, wird das dem betreffenden Videosignal zugeordnete Quell-Key-Signal automatisch gewählt. Diese Zuordnung kann im KEY SOURCE ASSIGN-Menü vorgenommen werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) → F3 (DME) → F2 (Input Control) → F4 (Key Source)

KEY SOURCE ASSIGN	
VIDEO	KEY
11	18

Edit		Unlink		Video Button No	Key Button No	↑	↓
------	--	--------	--	-----------------	---------------	---	---

Zuordnen der Quell-Keys

- 1** Führen Sie eines der beiden folgenden Verfahren zur Wahl des Videosignals aus, für das die Zuordnung vorgenommen werden soll.
 - Drücken Sie die Taste F5 (Video Button No.) und geben Sie die Übergangspunkt-Nummer des Digital-Multi-Effektors DME-5000 im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.
 - Drücken Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓).
- 2** Führen Sie eines der beiden folgenden Verfahren zur Wahl des Quell-Key-Signals aus, das dem gewählten Videosignal zugeordnet werden soll.
 - Während Sie die Taste F1 (Edit) gedrückt halten, drücken Sie die entsprechende Taste im AUX/PVW-Bus der Schalteinheit.
 - Drücken Sie die Taste F6 (Key Button No.) und geben Sie die Übergangspunkt-Nummer im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

Einstellen der Ausgangssignale—OUTPUT CONTROL-Menü

Im OUTPUT CONTROL-Menü können Sie Einstellungen für die vom Digital-Multi-Effektor DME-5000 abgegebenen Signale und für die Schneide-Grenzpegel der Farbhintergrund-Signale vornehmen, die für Hintergrundfarben, Umrandungen und Schlagschatten verwendet werden.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F3 (DME) → F3 (Output Control)

OUTPUT CONTROL		Video H Phase	:	0 CLK			
		Key H Phase	:	0 CLK			
		Signal Type	:	β -CAM			
		SC Phase	:	0°			
		White Clip	:	133%			
		Dark Clip	:	-33%			
Video H Phase	Key H Phase	Signal Type	7.5 IRE Set up	SC Phase	White Clip	Dark Clip	

Angezeigte Informationen

Video H Phase: Zeigt die Phaseneinstellung des analogen Video-Ausgangssignals an. Die Phase kann in Schritten von je einem Abtast-Taktimpuls („CLK“) justiert werden.

Key H Phase: Zeigt die Phaseneinstellung des analogen Key-Ausgangssignals an. Die Phase kann auf gleiche Weise wie bei „Video H Phase“ justiert werden. Die Dauer eines Abtast-Taktimpulses beträgt 296 ns beim D-1-System und 280 ns beim D-2-System.

Signal Type: Zeigt das Format des analogen Ausgangssignals an. Die Ausgangssignale des Digital-Multi-Effektors DME-5000 können die folgenden Formate besitzen:

Abtastzellen	Betriebsart	Format
525	FBAS	NTSC
525	Komponenten	β -CAM oder SMPTE
625	Komponenten	EBU

SC Phase: Zeigt die Hilfsträger-Phase des analogen Video-Ausgangssignals an. Die Phase kann in Schritten von 0,01° justiert werden.

White Clip: Zeigt den Spitzenweiß-Wert für die vom Digital-Multi-Effektor DME-5000 erzeugten Farbhintergrund-Signale an. Der Wert kann in Schritten von 1 % eingestellt werden.

Dark Clip: Zeigt den Spitzenschwarz-Wert für die vom Digital-Multi-Effektor DME-5000 erzeugten Farbhintergrund-Signale an. Der Wert kann in Schritten von 1 % eingestellt werden.

Justieren der Phase des Ausgangssignals

- 1** • Drücken Sie die Taste F1 (Video H Phase), um die Phase des Video-Ausgangssignals zu justieren.
• Drücken Sie die Taste F2 (Key H Phase), um die Phase des Key-Ausgangssignals zu justieren.

- 2** Geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen des Formats des analogen Ausgangssignals

Das Format kann ausschließlich für das analoge Ausgangssignal eines mit 525 Zeilen arbeitenden Systems gewählt werden.

- 1** Drücken Sie die Taste F3 (Signal Type). Die Anzeige der bedienerdefinierbaren Tasten ändert sich wie folgt.

		β-CAM (0)	β-CAM (7.5)	SMPTE			
--	--	--------------	----------------	-------	--	--	--

- 2** Drücken Sie eine der Tasten F3 (β-CAM(0)), F4 (β-CAM(7.5)) oder F5 (SMPTE).

Einstellen einer Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten

Nur bei einem FBAS-Ausgangssignal in einem 525-Zeilen-System kann gewählt werden, ob die Amplitude des Video-Ausgangssignals eine Schwarzabhebung von 7,5 IRE-Einheiten enthalten soll.

Bei jedem Drücken der Taste F4 (7.5 IRE Setup) wird die Einstellung abwechselnd aktiviert und deaktiviert.

Justieren der Hilfsträger-Phase

Drücken Sie die Taste F5 (SC Phase) und geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.




Einstellen des Spitzenweiß- und des Spitzenschwarz-Wertes

- 1** • Drücken Sie die Taste F6 (White Clip), um den Spitzenweiß-Wert einzustellen.
 - Drücken Sie die Taste F7 (Dark Clip), um den Spitzenschwarz-Wert einzustellen.
- 2** Geben Sie den Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Einstellen der Universal-Schnittstellen-Buchsen (GPI)—GPI IN-Menü

Im GPI IN-Menü können Sie den Typ des Triggerimpulses und die Arbeitsweise der vier GPI-Eingangsbuchsen des Digital-Multi-Effektors DME-5000 einstellen.

Aufrufen des Menüs: SET/DIAG → F1 (Setup) →
F3 (DME) → F4 (GPI)

GPI IN		Port No.	Trigger Type	ACTION
		1		EFFECT1
		2		STOP
		3		RUN / STILL
		4	—	

Select

Trig Type

↑

↓

↑


↓



OFF
EFFECT ?
RUN / STILL
STOP
REWIND
NEXT KF
FREEZE
SNAPSHOT ?

PREV KF
NEXT FRAME
PREV FRAME
NEXT FIELD
PREV FIELD
RWD JITTER
STEP JITTER

Angezeigte Informationen

1 bis 4: Diese Ziffern entsprechen den vier GPI-Eingangsbuchsen am Digital-Multi-Effektor DME-5000. Nähere Hinweise zur Klemmenbelegung der GPI-Eingangsbuchsen finden Sie in Abschnitt 2-7 unter „INPUT/OUTPUT SIGNALS OF CONNECTORS“ auf Seite 2-6(E) der Bedienungs- und Wartungsanleitung des Digital-Multi-Effektors DME-5000.

 usw.: Kennzeichnet die Wellenformen der Signale, die den GPI-Eingangsbuchsen von externen Geräten zugeleitet werden. Die Signaltypen werden mit den folgenden Symbolen dargestellt.

-  : Impulssignal mit positiver Polarität. Die steigende Flanke wird als Triggerimpuls verwendet.
-  : Impulssignal mit negativer Polarität. Die fallende Flanke wird als Triggerimpuls verwendet.
- × : Flipflop-Signal. Bei jeder Umschaltung des Signals wird ein Triggerimpuls abgegeben.
- : Inaktives Signal.

In den obigen Beschreibungen bedeutet „positiv“, daß der Stromkreis der GPI-Leitung offen, „negativ“, daß der kurzgeschlossen ist.

EFFECT1 usw.: Zeigt den Betriebsvorgang an, der am Digital-Multi-Effektor DME-5000 durch das entsprechende Triggersignal ausgelöst wird. Wenn ein Fragezeichen hinter der Option erscheint, muß ein Zahlenwert für diese Option eingegeben werden.

OFF: Das GPI-Eingangssignal wird ignoriert.

EFFECT?: Ein Key-Vollbild-Effekt wird abgerufen.
Geben Sie die entsprechende Registernummer am Ende ein.

RUN/STILL: Bei jedem Anlegen eines Triggerimpulses an die GPI-Eingangsbuchse wird abwechselnd zwischen Effektausführungs- und Standbild-Betrieb umgeschaltet.

STOP: Ein Key-Vollbild-Effekt wird gestoppt.

REWIND: Rücklauf an den Anfang eines Key-Vollbild-Effekts.

NEXT KF: Vorlauf an das nächste Key-Vollbild.

PREV KF: Rücklauf an das letzte Key-Vollbild.

FREEZE: Das Eingangs-Bild des Digital-Multi-Effektors DME-5000 wird als Einzelbild auf dem Monitor ausgegeben.

SNAPSHOT?: Ein Schnappschuß wird abgerufen.
Geben Sie die entsprechende Registernummer am Ende ein.

NEXT FRAME/PREVIOUS FRAME: Das nächste bzw. vorige Vollbild eines gestoppten Key-Vollbild-Effekts wird angefahren.

NEXT FIELD/PREVIOUS FIELD: Das nächste bzw. vorige Halbbild eines gestoppten Key-Vollbild-Effekts wird angefahren.

RWD JITTER/STEP JITTER: Wird verwendet, wenn das Ausgangssignal des Digital-Multi-Effektors DME-5000 einem digitalen Aufzeichnungsgerät zugespielt wird. Der Digital-Multi-Effektor DME-5000 bleibt zwischen Halbbild 1 und 2 auf den Jitter-Modus geschaltet, bis er das GPI-Eingangssignal zum Vorlauf an das nächste Vollbild empfängt. RWD JITTER dient zum Ausführen der Jitter-Operation vom Anfang des Key-Vollbild-Effekts aus. STEP JITTER dient zum Weiterschalten auf das nächste Vollbild bei jedem Empfang eines GPI-Eingangssignals, wonach wieder in den Jitter-Modus geschaltet wird.

Einstellen der GPI-Eingangsbuchsen

- 1** Betätigen Sie die Taste F4 (↑) oder F5 (↓), um die gewünschte GPI-Nummer mit dem Umkehr-Video-Cursor anzufahren.
- 2** Wählen Sie den Typ des Triggerimpulses. Durch Drücken der Taste F3 (Trig Type) können Sie die verschiedenen Typen der Reihe nach durchlaufen.
- 3** Wählen Sie den ausgelösten Betriebsvorgang. Betätigen Sie die Taste F7 (↑) oder F8 (↓), um die Anzeige des gewünschten Betriebsvorgangs mit dem Umkehr-Video-Cursor anzufahren.
- 4** Drücken Sie die Taste F1 (Select), um den angewählten Betriebsvorgang im Kasten links anzeigen zu lassen. Wenn ein Fragezeichen hinter der Anzeige erscheint, geben Sie einen Zahlenwert im Pop-up-Menü über die Numerik-Tastatur ein.

Kapitel 10

Die Wichtigsten

Technischen Daten

Die Wichtigsten Technischen Daten

Allgemeines

Versorgungsspannung	100 bis 240 V ± 10 % Wechselspannung, 50/60 Hz ± 10 %
Leistungsaufnahme	60 W
Zulässiger Temperaturbereich	während des Betriebs 0 bis 40 °C für Betrieb mit garantierten Ergebnissen 10 bis 35 °C bei der Lagerung – 20 °C bis 60 °C
Abmessungen, ohne hervorstehende Teile (B/H/T)	ca. 1290 × 111 × 532 mm
Gewicht	ca. 33 kg

Anschlüsse

SWITCHER CONTROL	RS-422A-Schnittstelle, 9pol D-SUB-Buchse
SWITCHER FDD	RS-422A-Schnittstelle, 9pol D-SUB-Buchse
DME	RS-422A-Schnittstelle, 9pol D-SUB-Buchse
REMOTE	RS-422A-Schnittstelle, 9pol D-SUB-Buchse
FDD	50pol Amphenol-Buchse
GPI	15pol D-SUB-Buchse
TERMINAL	RS-232C-Schnittstelle, 25pol D-SUB-Buchse
REF IN	BNC-Buchse, durchgeschleift Schwarzburst: 0,43 Vss (75-Ohm- Abschlußwiderstand) FBAS-Sync: 4 Vss (75-Ohm- Abschlußwiderstand)

Die Wichtigsten Technischen Daten

Standard-Zubehör

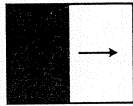

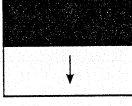
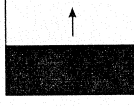
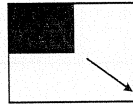
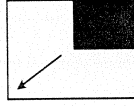
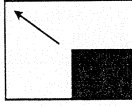
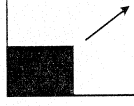
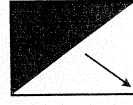
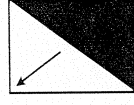
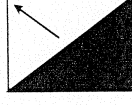

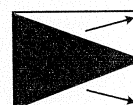
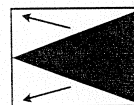
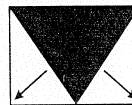
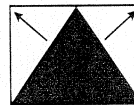
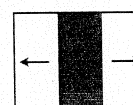
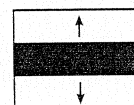
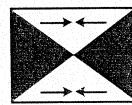
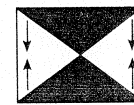
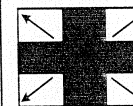
3,5-Zoll-Floppy-Disk-Laufwerk (1)
50pol Schnittstellenkabel für Laufwerk (1)
15pol D-SUB-Stecker (1)
25pol D-SUB-Stecker (1)
Netzkabel (3)
Netzkabel-Steckerhalter (2)
Tastenzieher (1)
Tasten-Piktogramme (13)
Begleitliteratur (1 Satz)
Wartungsanleitung (1)
Laufwerk-Haltersatz (1)

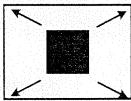
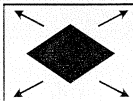
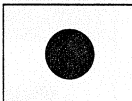



Änderungen, die dem technischen Fortschritt dienen, bleiben vorbehalten.

Anhang

Verzeichnis der Trickblenden.....	A-1
-----------------------------------	-----

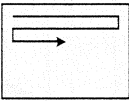
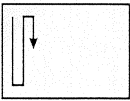
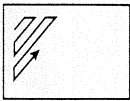
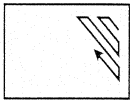
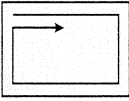
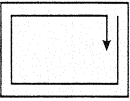
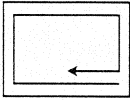
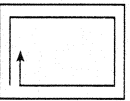
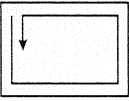
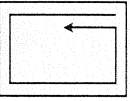
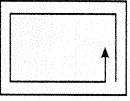
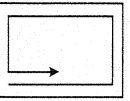
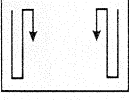
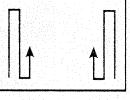
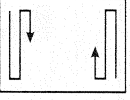
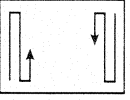
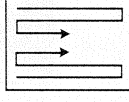
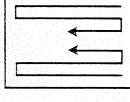
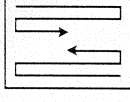
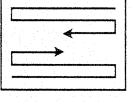
Verzeichnis der Trickblenden

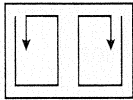
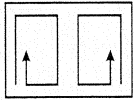
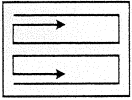
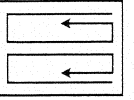
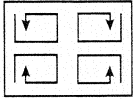
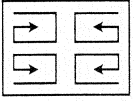
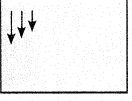
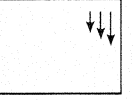
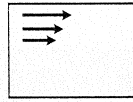
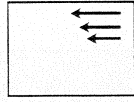
Standard-Trickblenden					
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	
19		20		22	


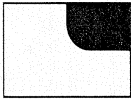
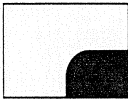
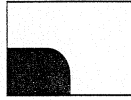
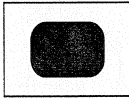
Sonder-Trickblenden							
21		23		24		26	
27		29		48	MORE	49	POLYGON

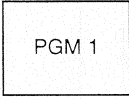
Drehende Trickblenden

100		101		102		103	
104		105		106		107	
150		151		156		158	
160		162		516		518	
604		606		624		661	

Mosaik-Trickblenden (einschließlich von Trickblenden mit Diamantstaub)					
200		201		202	
203		206		207	
208		209		210	
211		212		213	
250		251		252	
253		254		255	
256		257			

Mosaik-Trickblenden (einschließlich von Trickblenden mit Diamantstaub)							
260		261		262		263	
264		265		266		267	
268		269		270	RANDOM	271	RANDOM 2
272	RANDOM 3	274	DIAMOND DUST				

Trickblenden mit ausgerundeten Ecken							
300		301		302		303	
304							

Sonstiges							
780		781	